DUNE: SPICE WARS

Endlich handfeste Infos: So spielt sich das Wüsten-4X!

LOST ARK

Im Test: Kann Amazons neues MMORPG überzeugen?



HUMAN: FALL FLAT

Unterhaltsamer, preisgekrönter Plattformer, in dem ihr alleine oder mit mehreren Mitspielern physikbasierte Rätsel löst und Welten erkundet

ELEX 2

Wir haben das neue Sci-Fi-Rollenspiel der Gothic-Macher ausgiebig getestet und verraten euch, ob sich der Ausflug in die Postapokalypse lohnt!

ELDEN RING

Großer Test + Kolumne: From Softwares erster Ausflug in eine offene Welt ist ein absolutes Meisterwerk, das ihr nicht verpassen dürft!

USK ab 16 freigegeben

AUSGABE 356
04/22 | € 7,99
www.pcgames.de

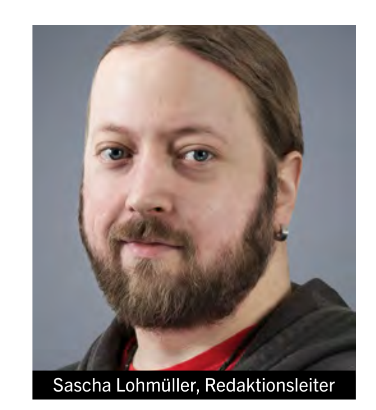
Österreich: € 8,90; Schweiz sfr 13,80; Benelux € 9,40; Italien, Spanien € 10,20

4 397178 707999 04



Developed and published by www.handy-games.com GmbH, Germany.
HandyGames is a THQ Nordic Family Member.
Additional funding by FFF Bayern.

Viele, viele Stunden **Rollenspiel-Unterhaltung**


Sascha Lohmüller, Redaktionsleiter

Ich denke aktuell fällt es dem Großteil von uns beim Blick auf die Nachrichten schwer, so zu tun, als wäre nichts. Groß thematisieren will ich das Thema indes hier auch nicht, denn in diesem Heft soll ja der Eskapismus namens Videospiele im Fokus stehen. Daher nur so viel: Wir alle hier in der Redaktion hoffen, dass der Krieg schnellstmöglich vorbei ist. Und jedes Opfer ist eines zu viel, weswegen ich auch noch auf die Spendenaktion zur Ukraine-Soforthilfe ganz hinten im Heft verweisen möchte.

Doch kommen wir zum eingangs erwähnten Eskapismus – und von dem gibt es aktuell im vollgepackten Februar und März jede Menge! Allen voran natürlich unsere beiden Cover-Themen, die allein aufgrund der Open-World-Rollenspielthematik schon etliche Stunden Spielspaß versprechen – und doch könnten Elex 2 und Elden Ring unterschiedlicher nicht sein. Elex 2 setzt auf bekannte Stärken der Gothic-Erfinder Piranha Bytes, schleppt aber auch weiterhin alte Schwächen mit sich herum. Welche das sind, was Elex 2 besser als der Vorgänger macht und für wen sich das ruppige Sci-Fi-RPG am Ende dann lohnt und eignet, lest ihr direkt am Anfang unserer Test-Strecke. Anders Elden Ring: Das wagt tatsächlich etwas Neues und verfrachtet die bekannte Souls-Formel in eine offene, mysteriöse, mit Geheimnissen vollgepackte Welt – und landet damit einen absoluten Volltreffer. Kritiker und Fans weltweit überschlagen sich mit den Lobeshymnen und auch unsere Tester waren begeistert und sind sich einig: Elden Ring ist From Softwares Magnum Opus. Warum das so ist, lest ihr ab Seite 32, und Tester Stefan gibt auch gleich noch eine Kolumne zum Thema Schwierigkeitsgrad zum Besten.

Da das noch nicht genug Zeitfresser sind, widmen wir uns im Testteil außerdem unter anderem noch Lost Ark und Total War: Warhammer 3. Ersteres erscheint nach dem Release in Asien nun endlich auch in angepasster Version für den westlichen Markt – und auch wenn wir ein paar kleinere Features aus den mittlerweile weiter-gepatchten Versionen vermissen, ist Lost Ark ein richtig tolles Action-MMORPG geworden. Auch der dritte Teil der Warhammer-Ableger für Total War macht fast alles richtig und ist die Krönung der bisherigen Trilogie.

Die Vorschaustrecke fällt indes in dieser Ausgabe etwas dünner aus, bietet mit Baldur's Gate 3 und Dune: Spice Wars aber zwei kleine Highlights. So verraten wir euch, was beim neuesten Early-Access-Update für das D&D-Rollenspiel alles hinzugekommen ist und haben erste handfeste Gameplay-Eindrücke zur 4X-Strategie auf dem Wüstenplaneten.

Im Magazin- und Extended-Teil blicken wir unter anderem auf die Entstehungsgeschichte der Open-World-Spiele und auf das Spieleimperium China. Alle Extended-Käufer freuen sich zudem über den charmanten, preisgekrönten Puzzle-Plattformer Human: Fall Flat. Viel Spaß mit alledem!

Sascha und das PC-Games-Team

+++ PCG-Ticker +++

+++ NEWS Aktuelles +++

+++ Es wird zwar in unserem Early-Access-Check ausgiebig thematisiert, aber wir wollen das hier noch mal hervorheben: In Baldur's Gate 3 könnt ihr Gegner und Partymitglieder nicht nur werfen, ihr könnt euch – genug Stärke vorausgesetzt – auch kleinere Gegner schnappen und deren Kumpanen dann mit ihnen verprügeln. Wir verlangen an dieser Stelle, dass das ab jetzt in JEDEM Videospiel ein Feature ist. Bitte bei WoW anfangen und eine Gnomwerfer-Klasse einbauen, danke. +++

+++ In WWE 2K22 kehrt der beliebte GM-Modus wieder zurück, passend dazu hier mal per Blitzumfrage die Lieblings-Wrestler der Redaktion, in Klammern die Nennungen: The Rock (3), Shawn Michaels (2), Macho Man Randy Savage (1), Rowdy Roddy Piper (1), CM Punk (1), Stone Cold Steve Austin (1), Hulk Hogan (1), Rick Rude (1), Rey Mysterio (1), Eddie Guerrero (1) … ziemlich ausgeglichen alles. Und seltsamerweise kein Undertaker dabei. +++

+++ NEWS Tests +++

+++ Elex 2, Elden Ring, Lost Ark. Als RPG bzw. MMO-Fan hat man in diesem Monat zu tun. Denn es kamen ja auch noch WoW Patch 9.2, Guild Wars 2: End of Dragons, Destiny 2: Die Hexenkönigin, SWTOR: Legacy of the Sith und für Playstation-Besitzer Horizon: Forbidden West heraus. Das sollte ein Weilchen unterhalten … +++

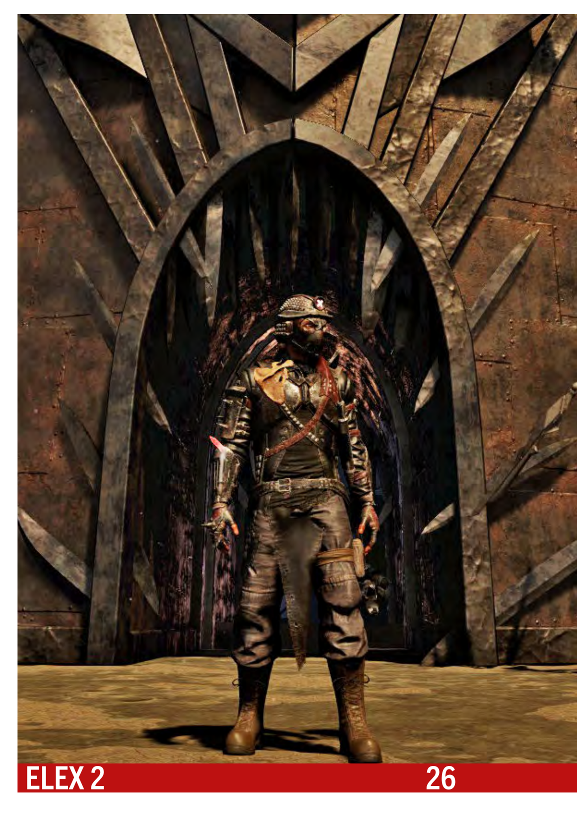
+++ NEWS Vermischtes +++

+++ Passend zu Elden Ring ist nun auch Bloodborne auf dem PC spielbar – als Demake im PS1-Look. Welche Konsolenspiele würdet ihr euch in dieser Form noch wünschen? +++

INHALT 04/2022



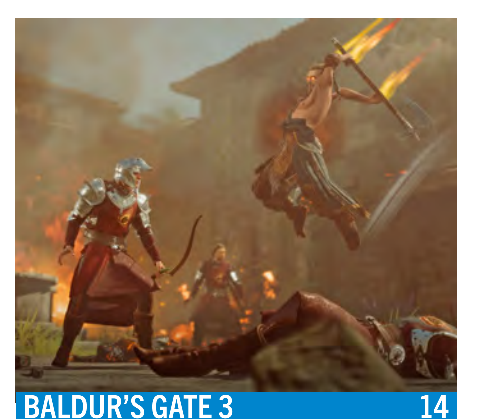
ELDEN RING 32



ELEX 2 26

AKTUELL

TEST



BALDUR'S GATE 3 14

DUNE: SPICE WARS 10

MAGAZIN

HARDWARE

EXTENDED

SERVICE

... digitale Vollversion:

ALLE VIDEOS auf DVD



Physik spielt bei den vielen Rätseln und Parcours-Einlagen eine große Rolle – bei bis zu sieben Mitspielern wird es da auch schon mal chaotisch.



Der Fantasie sind in Human: Fall Flat keine Grenzen gesetzt – weswegen auch Basketball-Levels wie dieser möglich sind.



Die Levels sind sehr abwechslungsreich und teils auch ziemlich weitläufig, unter anderem erkundet ihr auch alte Tempelanlagen.

HUMAN: FALL FLAT*

Der Weg ist das Ziel – diese alte Weisheit wird oft zitiert, auf Human: Fall Flat trifft sie allerdings gut zu. Denn in diesem Puzzle-Plattformer erkundet ihr entweder solo oder mit bis zu sieben weiteren Spielern diverse abwechslungsreiche Traumwelten und löst dabei allerlei (physikbasierte) Rätsel. Die Welten selbst sind der Star, denn in jeder Ecke verbergen sich Geheimnisse oder verrückte Einfälle. Auch eurer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt, denn die Anbindung an den Steam-Workshop erlaubt es euch nicht nur, eigene Welten zu kreieren und mit der Community zu teilen, sondern auch jede Menge Inhalte anderer Spieler herunterzuladen. Mit über 30 Millionen verkauften Versionen zählt Human: Fall Flat zu den erfolgreichsten Videospielen aller Zeiten – warum, davon könnt ihr euch nun selbst überzeugen!

INSTALLATION

Bei unserer Vollversion zu Human: Fall Flat handelt es sich um einen Gratis-Code auf Gamesplanet.com. Dazu gebt ihr den Code auf unserer Codekarte unter www.pcgames.de/codes ein. Den Code, den ihr dort erhaltet, gebt ihr dann auf https://de.gamesplanet.com als Rabatt-Code ein, nachdem ihr das Spiel dort in euren Warenkorb gelegt habt. Dadurch ändert sich der Preis auf 0 Euro und ihr erhaltet nach dem „Kauf" einen Steam-Code für das Spiel.

FAKTEN ZUM SPIEL

Genre: Geschicklichkeit/Puzzlespiel
Publisher: Curve Games
Veröffentlichung: 22. Juli 2016

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN

Mindestens: Windows XP/Vista/7/8/8.1/10, Intel Core2 Duo E6750 / AMD Athlon 64 X2 Dual Core 6000+, 1 GB RAM, Geforce GT 740 / Radeon HD 5770, 500 MB freier Festplattenspeicher (Herstellerangaben)
Empfohlen: Windows XP/Vista/7/8/8.1/10, Intel Core2 Quad Q9300 / AMD A10-5800K APU, 2 GB RAM, Geforce GTX 460 / Radeon HD 7770, 500 MB freier Festplattenspeicher (Herstellerangaben)

*Bitte beachtet, dass unsere Codes aus rechtlichen und/oder technischen Gründen irgendwann ablaufen und nicht mehr einlösbar sind. Nutzt sowohl den PC-Games- als auch den dadurch erhaltenen Gamesplanet-Code daher spätestens bis zum 30. September 2022. Bei Fragen wendet euch bitte an redaktion@pcgames.de.

DVD 1

VORSCHAU
- Daymare: 1994 Sandcastle
- Ghostwire: Tokyo

GUIDE
- Lost Ark
  – Das solltet ihr zum Spielstart wissen!

SPECIAL
- Bloodborne PSX – Retro-Horror auf dem PC
- Das müssen MMO-Fans wissen – WoW-Zukunft, TESO-Add-on, Lost Ark
- Die Zeichen Ragnaröks – Alle Infos zum großen DLC von Assassin's Creed: Valhalla
- Dying Light 2 – Synchro-Vergleich Deutsch vs. Englisch
- Dying Light 2 – PS4 vs. PS5 vs. PC: Grafik und Ladezeiten
- Einkaufsführer Survival-Games: Zehn weitere, richtig gute Genrevertreter
- Gute Ideen, schlecht umgesetzt: Diese Spielefeatures hätten Besseres verdient!
- World of Warcraft: Allianz & Horde – Das Ende der Fraktionen steht uns bevor
- World of Warcraft: Die besten Raids aller Zeiten
- World of Warcraft: Die Mysterien der Dracheninseln



DVD 2

TEST
- Dying Light 2: Stay Human
- Expeditions: Rome
- Lost Ark

VORSCHAU
- Destiny 2: Die Hexenkönigin
- Dune: Spice Wars

MEINUNG
- Elden Ring – Ja, die Souls-Spiele müssen so schwer sein!

RETRO
- No One Lives Forever
  – Die Spionin, die wir liebten

SPECIAL
- Spieleimperium China – Spielen wir bald alle nur noch auf dem Handy?
- Life is Strange: Remastered Collection – Grafikvergleich Original vs. Remaster



DIE REDAKTION

Die Stammredaktion von PC Games stellt sich vor: Was bewegte das Team in diesem Monat?

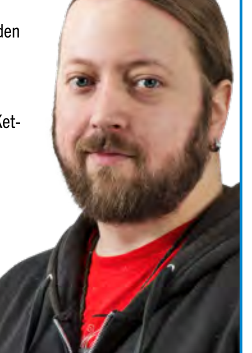
SASCHA LOHMÜLLER | Redaktionsleiter Print

Versucht zu spielen:
WoW, Final Fantasy 14, Destiny 2, Elden Ring, Horizon: Forbidden West, Guild Wars 2, Lost Ark – aber wer soll für das alles bitte Zeit haben?

Schaut gerade:
Besch…eidene Horrorfilme. Ach, Halloween Kills und Netflix-Kettensägenmassaker, ihr seid beide schon echt saudumm.

Hört gerade:
The Hellacopters – Eyes of Oblivion

Und sonst:
Rohr im Bad kaputt, das erste Mal im Leben selbst „geklempnert". Wird jetzt demnächst auch noch mal das Snüffelstück dranflanschen, was auch immer das bedeutet. Ansonsten: Alles sehr bedrückend gerade, hoffe auf baldigen Frieden für alle.



MARIA BEYER-FISTRICH | Brand / Editorial Director

Spielt:
Elden Ring, Horizon: Forbidden West, Gran Turismo 7, Elex 2

Schaut:
Videos über Elden Ring, denn ich verstehe als Souls-Noob noch recht wenig von allem.

War:
In den letzten Wochen außergewöhnlich häufig im Kino. Gestern lief etwa Total Recall. Nicht das furchtbare Remake, sondern der fast perfekte Klassiker mit Arnie. „Consider this a divorce!"

Wünscht sich:
Neben den aktuell üblichen Wünschen nach Frieden und einer Verschnaufpause von der Verrücktheit der Welt möchte ich auch einfach etwas mehr Zeit für Elden Ring.



KATHARINA PACHE | Redakteurin

Spielt zurzeit:
Elden Ring!

Sah zuletzt:
Den Film über Niki Lauda. Und natürlich jede Woche GNTM, auch wenn die Staffel teils besonders schwierig zu ertragen ist.

Hört gerade:
Das Klappern der Lüftung. Ist echt windig die letzten Tage. Das Trampolin der Erdgeschossbewohner wanderte ein bisschen durch die Vorgärten, etwas Schlimmeres ist aber zum Glück nicht passiert. Es wurde unversehrt wieder eingefangen.

Freut sich:
Vor kurzer Zeit erfuhr ich von der Existenz von RUDE RICK, äh, ich meine Rick Rude und war gleich sehr angetan. Ich habe in meinem Leben anscheinend wirklich viel verpasst, hätte mehr Wrestling verfolgen sollen.



LUKAS SCHMID | Redaktionsleiter Online

Spielt gerade:
Puzzling Places, After the Fall, Alan Wake Remastered, Fall Guys

Spielt gerade noch nicht:
Elden Ring. Aber ich denke, es wird nach Bloodborne das zweite Souls-Game, an das ich mich heranwagen werde. Irgendwann.

Schaut gerade:
Die alten Star-Wars-Filme. Beziehungsweise den ersten Star-Wars-Film, die anderen kommen nun Woche für Woche dran. Lange nicht mehr geguckt und noch immer eine Freude. Aber: Auch, wenn ich jetzt wie der Klischee-Nerd aus dem Internet schlechthin klinge, die CGI-„Verbesserungen" von Ende der 1990er sind wirlich eine Katastrophe und machen den Film aktiv schlechter.

Ist:
jetzt neben Bouldern und Radfahren nochmal fleißig. Via Zoom-Call 3x/Woche trainieren – bisher macht's mir noch Spaß!



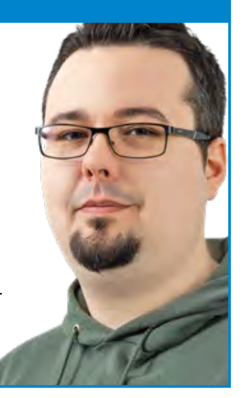
CHRISTIAN DÖRRE | Redakteur

Spielt gerade:
Horizon: Forbidden West, Gran Turismo 7, WWE 2K22

Hört gerade:
Adolescents, Gorilla Biscuits, Minor Threat, Bad Religion

Zuletzt geschaut:
Last Night in Soho (toller Film, müdes Ende), Cash Truck (okay mit nervigem Beginn), Pig (fantastisch), Malignant (lol, was für ein Schlock – richtig kacke, aber hat mich sehr amüsiert) und den neuen Texas Chainsaw Massacre auf Netflix (unfassbar dummer Schund)

Und sonst:
Ich habe die ersten Sonnenstrahlen genutzt, um eine vierstündige Radtour zu machen. Leider hatte ich vergessen, wie unsportlich ich bin. Der Muskelkater ist schon fies, aber schlimmer ist, – ich muss es so sagen – mein Arsch tut weh!



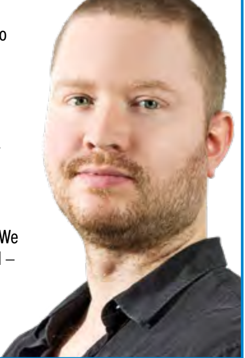
FELIX SCHÜTZ | Redakteur

Zuletzt durchgespielt:
Shadow Warrior 3, Powerslave Exhumed, Infernax, Super Mario Odyssey, Castlevania: Symphony of the Night und Shadow Warrior 2 (imho deutlich besser als Teil 3),

Spielt derzeit:
Tunic, Age of Empires 2 (es sind halt gefühlt 200 Kampagnen, das dauert!), Dungeon Village 2. Elden Ring habe ich angefangen, aber bislang ist der Funke noch nicht übergesprungen – From Software und ich, das passt irgendwie nicht.

Schaut derzeit:
Spaceforce, Brooklyn Nine-Nine, The Power of the Dog, What We Do in The Shadows, West Side Story, The French Dispatch und – warum auch immer – nochmal Troy.

Verfolgt in Sorge:
Die Nachrichten.



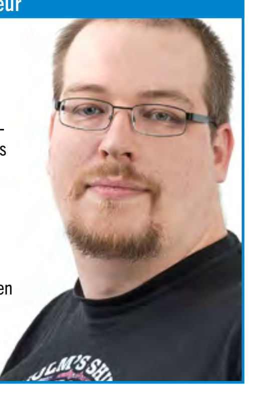
MATTHIAS DAMMES | Redakteur

Spielt gerade:
Horizon: Forbidden West, Elden Ring, Gran Turismo 7

Liest gerade:
„What if?" von Randall Munroe. Der Ex-Nasa-Physiker und Erfinder der xkcd-Comics beantwortet auf ausgesprochen witzige Weise völlig absurde hypothetische Fragen. Beispiel: „Was passiert, wenn man einen Baseball trifft, der mit 90 Prozent Lichtgeschwindigkeit geworfen wurde?"

Schaut gerade:
Viel zu viele deprimierende Nachrichten.

Hat:
In die heimischen Trainingsmöglichkeiten investiert. Zusammen mit der hoffentlich bald wieder startenden Wander-Saison soll so endlich mal den Pfunden der Kampf angesagt werden, die sich in den letzten Jahren angesammelt haben.



DAVID BENKE | Video-Redakteur

Spielt gerade:
Nochmal Sifu für das alternative Ende. Danach sind Horizon: Forbidden West und Gran Turismo 7 an der Reihe.

Schaut gerade:
Die neue Staffel von Brooklyn Nine-Nine und ist gleich doppelt traurig. Die hat ja gerade mal 13 Folgen! Und dann haben sie auch noch die deutsche Stimme (ja, ich schaue die übersetzte Fassung. Kreuzigt mich!) von Captain Holt ausgetauscht, weil Synchronsprecher Leon Boden an Krebs gestorben ist. Ein echt tragischer Verlust, der war gerade mal 61 Jahre alt.

Hört gerade:
Narcoland, den True-Crime-Podcast eines Aachener Lokaljournalisten, in dem er einem Meth-Kartell in Nordrhein-Westfalen auf die Spur kommen will. Breaking Bad zum Hören, quasi.



MARCEL NAEEM CHEEMA | Redakteur



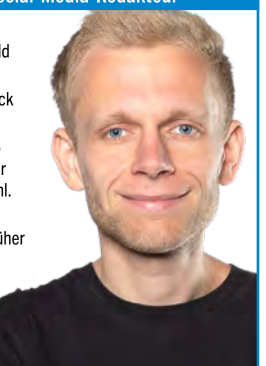
Spielt zurzeit:
Elden Ring, Grid Legends, Mario Kart 8 & Townscaper

Zuletzt geguckt:
Den zuckersüßen Pixar-Film Luca, ALLE X-Men-Filme (verrückt, gell), The Batman, House of Gucci und bald schon die großartige Netflix-Show Drive to Surive – Staffel 04!

Hört gerade:
Sehr viel Nachrichten.

Freut sich 2022 nicht auf:
Gran Turismo 7 (da keine Playstation 5), Phantastische Tierwesen 3, Black Adam, Morbius, Mission Impossible 7, Aquaman 2, Sonic 2, Avatar 2, Top Gun: Maverick, Halloween Ends, GhostWire: Tokyo, Avatar: Frontiers of Pandora, Bayonetta 3, FIFA 23, Pokémon Scarlet/Violet und weitere „Breaking"-News.

JOHANNES GEHRLING | Social-Media-Redakteur



Spielt momentan:
Mal wieder recht viel The Legend of Zelda: Breath of the Wild

Erfreute sich zuletzt im Kino:
An The Batman und Moonfall, beides genau mein Geschmack

Hört in letzter Zeit:
Viel Musik aus meiner Jugend, die auch schon so um die 15 Jahre her ist … der Zahn der Zeit und so! Das weckt weniger Erinnerungen als vielmehr Nostalgie und ein wohliges Gefühl.

Und sonst so?
Frühling im Februar, ein Lichtblick. Die Vögel zwitschern, früher hell, länger hell. Viel blauer Himmel, oft Sonne. Knospen an den Sträuchern, ein paar zarte Blümchen auf der Wiese. Der wunderbare Duft von Frühling liegt an manchen Tagen schon in der Luft. Gedanklich hab ich den Winter bereits komplett hinter mir.

DOMINIK PACHE | Redakteur

Spielt gerade:
Lost Ark, Gran Turismo 7, Elden Ring

Schaut:
Drive to Survive

Interessiert sich plötzlich für:
Motorsport – als Kind war ich großer Formel-1-Fan und Michael Schumacher war daran nicht ganz unschuldig. Nach seinem Weggang von Ferrari habe ich mich mit dem Thema aber überhaupt nicht mehr beschäftigt. Durch die Netflix-Serie Drive to Survive ist in mir aber ein Feuer entfacht, das ich so gar nicht kannte und Gran Turismo 7 schüttet ordentlich Öl hinein. Ob es das richtige ist, muss ich aber erstmal meinen Mechaniker fragen.

Fragt sich:
Wie viel wohl ein DTM-Ticket kostet.

CHRISTIAN FUSSY | Redakteur



Spielt gerade:
Baldur's Gate 3, WWE 2K19 und gelegentlich Multiplayer-Spaß wie Among Us, Codenames und Golf with your Friends

Zuletzt gesehen:
Moonfall, Uncharted, The Batman und alle Jackass-Teile inklusive Jackass Forever. Persönliches Ranking der Reihe: 2=3>4>1.

Hat überraschend Bock auf:
Das neue Pokémon-Spiel. Seit Gold/Silber keines mehr in der Hand gehabt, aber ich mag, wie die Starter aussehen. Kann mich kaum entscheiden, was ich nehmen würde. Donald Duck, diesen roten Molch oder doch die süße Katze. Weiß allerdings noch nicht, ob mir 3D und Open World zusagt. Fand die alten Sprites immer sehr charmant und hunderte Blumen pflücken zu müssen, entspricht auch nicht meiner Vorstellung von fesselndem Gameplay.

MICHAEL GRÜNWALD | Redakteur

Spielt gerade:
Einige richtige Zeitfresser: Dying Light 2, Horizon: Forbidden West und Gran Turismo 7. Bin mir ziemlich sicher, dass ich damit im Dezember noch nicht fertig bin. Aber sind alles gute Spiele!

Schaute gerade:
Mit fünf anderen Besuchern (inklusive Chris Fußy) Moonfall im Kino. Hatten ordentlich was zu lachen. Dagegen muss ich gestehen, dass mir Uncharted besser gefallen hat als gedacht.

Schaut gerade außerdem:
Ein Let's Play zu Elden Ring. Das Ding sieht schon sehr gut aus, aber ich spare mir dann doch die eigenen Frustmomente und lache lieber über das Scheitern der Anderen. Mein größter Respekt an Stefan zu diesem Test.

Und sonst:
Peace!!!

CARLO SIEBENHÜNER | Video-Redakteur

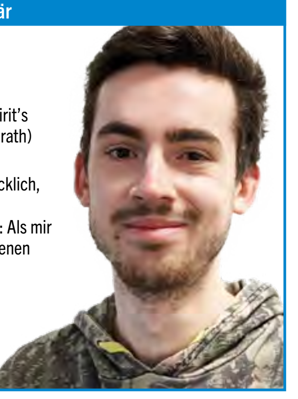
Spielt gerade:
Elex 2 & Elden Ring

Schaut gerade:
The Legend of Vox Machina – schöne Fantasy-Serie, die auf einer in echt gespielten Pen & Paper-Runde mit bekannten Synchronstimmen der Spielewelt basiert.

Hört gerade:
Den fünften Band von Game of Thrones a.k.a. Song of Ice and Fire. Nachdem ich mir vorgenommen habe, die Serie erst zu schauen, wenn ich alle verfügbaren Bücher gelesen habe, bin ich jahrelang steckengeblieben. Jetzt folgt ein letzter Versuch, die Ziellinie endlich zu erreichen.

Und sonst:
Ja, ich habe noch nie eine Folge der Game-of-Thrones-Serie geschaut.

STEFAN WILHELM | Volontär



Spielt gerade:
Elden Ring, Destiny 2: The Witch Queen

Hört gerade:
Platon Karataev – Atoms, The Bones of J.R. Jones – Spirit's Furnace, Awolnation – Beds are Burning (feat. Tim McIlrath)

Schreibt diese Zeilen:
Übermüdet, mit ein paar Nerven weniger, aber sehr glücklich, dass der Elden-Ring-Test noch rechtzeitig geklappt hat. Gleichzeitig mein Lieblings- und größter Stressmoment: Als mir endgültig klar wurde, dass die vom Entwickler angegebenen 30 Stunden zum Durchspielen komplett wahnsinniger Quatsch sind. Bin mittlerweile beim Dreifachen und noch nicht fertig. Ick freu mir.

Und sonst:
Geh ich jetzt in aller Ruhe weiterspielen.

ANTONIA DRESSLER | Community Managerin

Spielt gerade:
Horizon: Zero Dawn (muss ich ja jetzt wohl!), Just Dance 2022 (for the Gains) und Animal Crossing (nach drei Monaten Pause … upsi!

Schaut gerade:
Locke & Key, weil Brooklyn Nine-Nine sehr schnell rum war (zum Glück schaue ich das auf Englisch und nicht wie der David, wegen dem ich jetzt nochmal extra los und Steine sammeln muss). Achso und Locke & Key: Mega gut!

Fragt sich:
Warum Bahn fahren eigentlich so abartig teuer ist? Ich würde ja die Bahn nehmen, wenn ich es mir leisten könnte!!!11!!1! Aber bald ist wieder wärmer und dann darf wenigstens das Fahrrad wieder öfter raus.

SO ERREICHT IHR UNS:

Der direkte Draht in die PC-Games-Redaktion:

Anregungen und Fragen rund ums Heft: redaktion@pcgames.de

Fragen und Anliegen zum Abo: abo@computec.de

Fragen zur Heft-DVD, zu Videos und Vollversion: dvd@pcgames.de

Heftnachbestellungen und Sonderhefte: shop.pcgames.de

PC Games abonnieren: abo.pcgames.de

Trefft das Team auf Facebook: www.facebook.de/pcgamesde

Folgt uns auf Twitter: www.twitter.com/pcg_de

PC Games auf Instagram: www.instagram.com/pcgames.de





Dune: Spice Wars mixt ein typisches 4X-Konzept mit zugänglicher Echtzeitstrategie.

Dune: Spice Wars

Genre: Echtzeit-Strategie
Entwickler: Shiro Games
Hersteller: Shiro Games, Funcom
Termin: Frühling 2022

Dune und Echtzeitstrategie, diese Mischung ging schon vor 30 Jahren perfekt auf. Doch Spice Wars soll ganz anders werden als das legendäre Dune 2.

Von: Felix Schütz

Eine Hoffnung müssen wir euch gleich nehmen: Dune: Spice Wars wird kein neues Dune 2. Wer also ein schnelles, actionbetontes Command & Conquer in der Wüste erwartet, wird mit Dune: Spice Wars ziemlich sicher nicht glücklich. Das Spiel hat mit den Westwood-Klassikern übrigens ebenso wenig zu tun wie mit den drei Verfilmungen: Es gibt keine Panzer-Massenschlachten, keine eiterbeuligen Barone, keine Schallmodule, keine Zeitlupen-Zendaya, keine Hans-Zimmer-Musik und auch kein Haus Ordos.

Was uns stattdessen erwartet? Eine brandneue, eigenständige Interpretation der legendären Buchvorlage von Frank Herbert. Zuständig für das Projekt ist Shiro Games, die Schöpfer von Evoland 2 und der beliebten Strategie-Überraschung Northgard. Dune: Spice Wars geht allerdings in eine andere Richtung als das Wikinger-Siedler: Euch erwartet diesmal ein echtes 4X-Strategiespiel, in dem der offene Kampf nicht wichtiger ist als Forschung, Handel oder Diplomatie. Trotzdem wird das Spiel komplett in Echtzeit ablaufen, erwartet also keine klassische Rundenstrategie wie in Civilization oder Humankind. Wie sich dieser Mix spielt, konnten wir uns in einer ersten Präsentation anschauen, bevor das Spiel diesen Frühling in den Early Access startet.

Das Spice muss fließen

Das Grundprinzip dürfte Dune-Kennern klar sein: Ihr müsst natürlich die Kontrolle über Arrakis erlangen und, was noch viel wichtiger ist, für eine reibungslose Spice-Produktion auf dem Wüstenplaneten sorgen. Zu Beginn wählt ihr euch dazu eines von mehreren Häusern. Bislang wurden – wenig überraschend – die noblen Atreides und die verschlagenen Harkonnen enthüllt. Zwei weitere Fraktionen sind zwar noch geheim, doch Herberts Roman wirft hier schon seinen Schatten voraus: Haus Corrino, die Bene Tleilax, Haus Vernius oder die Bene Gesserit sind alle denkbare Kandidaten. Hier muss sich allerdings noch zeigen, ob und wie stark die Entwickler von der Buchvorlage abweichen wollen.

Jede Fraktion verfügt über eigene Einheiten und Besonderheiten. Die Atreides dürfen zum Beispiel neutrale Dörfer friedlich annektieren und genießen diplomatische Vorteile. Die Harkonnen trumpfen dafür militärisch auf, können Gegner effektiv manipulieren oder hintergehen. Bei Spielstart müsst ihr euch außerdem zwei Berater aussuchen, die passive Boni liefern, mit denen ihr euren Spielstil weiter anpassen könnt. Als Herzog



Indem wir Dörfer erobern, kontrollieren wir neue Gebiete und ihre Ressourcen.

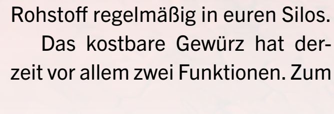
Arrakis ist in Zonen unterteilt, darunter auch der begehrte Nordpol mit seinen Wasservorkommen.

der Atreides setzt ihr zum Beispiel Gurney Halleck ein, der euer Militär verbessert, oder ihr nehmt Duncan Idaho mit, der seine Stärken vor allem beim Expandieren ausspielt. Aufseiten der Harkonnen könnt ihr dagegen Pieter de Vries anheuern, den mächtigen Mentanten des Barons, der vor allem in der Spionage deutliche Vorteile liefert. Der brutale Rabban dagegen liebt es, eroberte Völker auszuquetschen und so mehr Ressourcen zu gewinnen. Auch für den Kampf oder Diplomatie gibt es passende Berater. Eure Wahl bestimmt also, ob ihr eure Kerndisziplinen betont oder stattdessen lieber eine Schwäche in eurer Fraktion ausbügelt, um so flexibler zu werden.

Ruhm und Reichtum

Wie so viele 4X-Spiele beginnt auch Dune: Spice Wars mit eurer Hauptstadt und einer Erkundungseinheit. Die Atreides starten zum Beispiel im gut gesicherten Arrakeen, das ihr im Spielverlauf noch mit mehreren Upgrades erweitern und ausbauen könnt. Doch bis es soweit ist, müsst ihr erst mal euer Gebiet erweitern und die Umgebung erkunden. Die gesamte Karte ist in kleine Sektoren unterteilt, die ihr nach und nach freilegen müsst. Dazu schickt ihr Ornithopter als fliegende Späher los, mit denen ihr Dörfer, Ruinen, Wracks, Rohstoffe und andere wichtige Orte auf der Map aufdeckt. (Schönes Detail: Ornithopter erkunden die Spielwelt auf Wunsch auch vollautomatisch). Wollt ihr ein Gebiet einnehmen, müsst ihr dazu das Dorf in dem Sektor unter eure Kontrolle bringen. Das gelingt entweder mit Waffengewalt oder – wenn ihr die Atreides spielt – auch mit Überzeugungskraft: Wenn ihr ein Dorf friedlich annektiert, dauert das zwar länger als ein Angriff, doch dafür müsst ihr eure Truppen keiner Gefahr aussetzen. Außerdem werden die Verteidiger des Dorfes danach eurem Kommando unterstellt, ihr bekommt also ein paar günstige Einheiten an die Hand.

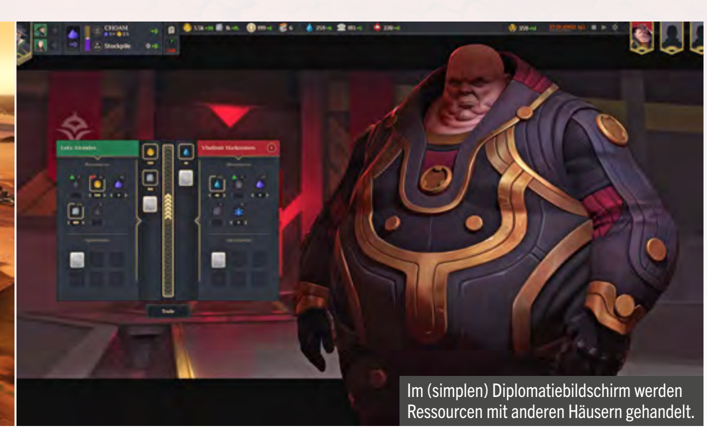
Mit etwas Glück stoßt ihr schon bald auf ein wertvolles Spice-Vorkommen, das ihr euch sofort unter den Nagel reißen solltet – schließlich ist die Gewürzdroge euer wichtigstes Einkommen auf Arrakis. Um Spice zu fördern, müsst ihr erst eine Raffinerie bauen, die ihr wie in einem klassischen Echtzeit-Strategiespiel frei platzieren dürft. Anschließend wird euer Sammler aufs Gewürzfeld geflogen und beginnt mit der Ernte, von nun landet der Rohstoff regelmäßig in euren Silos.



Das kostbare Gewürz hat derzeit vor allem zwei Funktionen. Zum Einen müsst ihr regelmäßig einen Tribut an den Imperator Shaddam IV abdrücken, davon hängt euer politischer Stand ab. Denn nur wer regelmäßig Spice liefert, kann auf die Unterstützung der großen Häuser zählen. Kommt ihr mit den Zahlungen in Verzug, sinkt euer Ansehen im Landsraad und ihr werdet zur Zielscheibe – bis hin zu militärischen und politischen Vergeltungen. Die zweite Funktion von Spice wirkt da im Vergleich fast schon banal: Ihr müsst das Zeug auch zu Geld machen. Dazu könnt ihr die Droge automatisch bei der MAFEA-Handelsvereinigung gegen wertvolle Solari eintauschen. Das ist so wichtig, dass es dafür sogar einen eigenen Schieberegler links oben im Interface gibt. Dort könnt ihr jederzeit Anpassungen vornehmen und je nach Bedarf mehr oder weniger Spice verhökern.



Sandstürme, Wasserknappheit und Sandwürmer sind ständige Bedrohungen auf Arrakis.



Im (simplen) Diplomatiebildschirm werden Ressourcen mit anderen Häusern gehandelt.

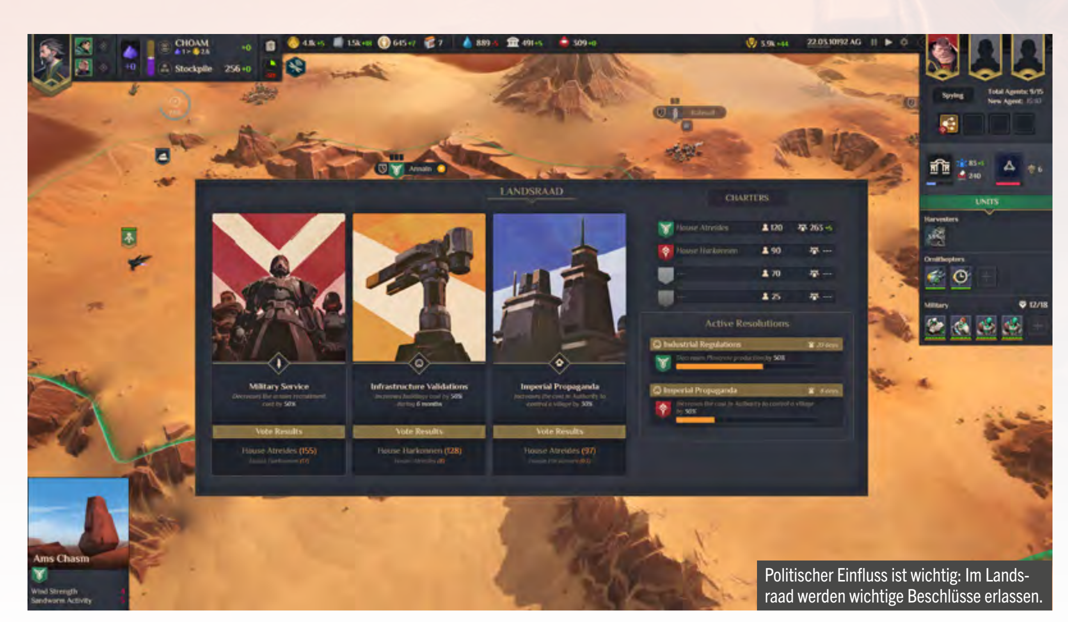

Die (pausierbaren) Kämpfe laufen in Echtzeit ab, wirken bislang aber eher anspruchslos.

Mit allen Mitteln
Solari stellt eure wichtigste Währung dar, die ihr für alle möglichen Einkäufe, Bestechungen und Aufträge benötigt. Auch der Unterhalt eurer Truppen wird von diesem Konto bezahlt. Aber es gibt noch deutlich mehr auf Arrakis, was ihr sammeln, herstellen, tauschen oder erobern müsst. Zum Beispiel Plascrete, das ihr für Gebäude und wichtige Upgrades benötigt. Oder Ressourcen wie Mannstärke und Authorität, mit denen ihr neue Truppen kaufen und euer Reich ausdehnen könnt. Und natürlich ist Wasser ein unverzichtbarer Schatz, ganz besonders auf einer lebensfeindlichen Wüstenwelt. In Dune: Spice Wars braucht ihr es vor allem, um eroberte Siedlungen ruhigzustellen und Aufstände zu vermeiden. Die Wasserversorgung stellt also in gewisser Weise euren Stabilitätswert dar und soll euch, laut der Entwickler, vor allem in den ersten Stunden mächtig auf Trab halten. Nachschub erhaltet ihr zum Beispiel durch den Bau von Windfallen oder, wenn ihr besonders clever vorgeht, auch am entlegenen Nordpol. Das ist nämlich das einzige Gebiet, in dem ihr Frischwasser in großen Mengen fördern könnt, was für jedes Haus einen riesigen Vorteil darstellt. Darum ist diese Zone auch bei allen Fraktionen heftig umkämpft.

Beim Erkunden müsst ihr außerdem noch auf den Versorgungswert eurer Fußtruppen achten. Sobald ihr nämlich euer Territorium verlasst oder in die tiefe Wüste aufbrecht, verlieren die Soldaten schnell an Ausdauer. Ist die aufgebraucht, geht es an die Lebenspunkte. Außerdem sind eure Einheiten besonders hier leichte Beute für die riesigen Sandwürmer. Die tiefe Wüste stellt damit eine natürliche Begrenzung dar, ähnlich wie zum Beispiel die Wasserbereiche in Civilization 6. Erst mit entsprechender Forschung könnt ihr diese Zonen nach und nach erkunden, dazu stehen euch vier kleine Techtrees in den Richtungen Militär, Expansion, Ökonomie und Staatskunst zur Verfügung. So könnt ihr beispielsweise lernen, an Außenposten praktische Landefelder zu errichten. Anschließend kümmern sich fliegende Transporter darum, eure Einheiten schnell über die Map zu bringen.

Lang leben die Kämpfer
Kommt es zum Gefecht, zeigen sich die Echtzeit-Wurzeln des Spiels. Obwohl ihr das Geschehen jederzeit pausieren könnt, ist ein wenig Mikromanagement gefragt, das heißt: Nahkämpfer sollten in die erste Reihe, verwundbare Fernkämpfer und Unterstützungseinheiten bleiben dagegen lieber auf Distanz. Dabei müsst ihr auch auf die Besonderheiten der Truppen achten: Manche Atreides-Soldaten erhalten zum Beispiel einen Schadensbonus, wenn mehrere von ihnen das gleiche Ziel angreifen. Kämpfer der Harkonnen werden dagegen stärker, je mehr Lebenspunkte sie verlieren. Allzu vielfältig wirkt das Einheitenangebot bislang noch nicht: Die Harkonnen nutzen Troopers, Vanguards, Gunners und House Guards als Bodentruppen, außerdem sind getarnte Drohnen im Sortiment. Wir rechnen zumindest noch mit ein paar fliegenden Einheiten oder Luftschlägen. Schwere Bodenfahrzeuge halten wir dagegen für fraglich – laut Buchvorlage würden die schließlich sofort von Würmern verspeist werden.

Viele Wege führen zum Sieg
Eine komplette Partie in Dune: Spice Wars soll – je nach Einstellungen – etwa 3 bis 5 Stunden dauern. Einen Sieg könnt ihr auf verschie-



Politischer Einfluss ist wichtig: Im Landsraad werden wichtige Beschlüsse erlassen.


Die hübschen Tag- und Nachtwechsel dienen höchstwahrscheinlich nur der Atmosphäre.

dene Arten erringen, zum Beispiel indem ihr einfach die feindliche Hauptstadt zerstört. Falls es euch an Truppen fehlt, könnt ihr eure Gegner aber auch politisch überlisten: Im Spionagemenü heuert ihr Agenten an und setzt sie dann für verschiedene Aufgaben ein. So könnt ihr zum Beispiel Rohstoffe aus feindlichen Lagern stehlen, Gebäude sabotieren, euer eigenes Ansehen steigern oder – als Ultima Ratio – ein Attentat auf einen feindlichen Herrscher veranlassen. Auch das würde dann als militärischer Erfolg gewertet.

Eine andere Möglichkeit wäre der klassische Sieg nach Punkten: Indem ihr fleißig kämpft, handelt, erkundet, baut, forscht und brav eure Tribute zahlt, erhaltet ihr Punkte, die euch am Schluss zum wichtigsten Haus auf Arrakis machen. Aber auch auf diplomatischem Wege könnt ihr gewinnen. Dazu müsst ihr erst mal mit den Herrschern anderer Häuser gute Beziehungen pflegen, beispielsweise indem ihr günstig Rohstoffe verkauft oder lukrative Abkommen schließt. Diese Angelegenheiten regelt ihr in einem Diplomatiebildschirm, der auf den ersten Blick aber eher simpel daherkommt. Es gibt zum Beispiel keinerlei Dialogoptionen, da beschränken sich die Entwickler eher aufs Wesentliche.

Zusätzlich müsst ihr euch als Mitglied des Landsraad beweisen. Das ist eine Art politisches Zweckbündnis aller großen Häuser, die das Gegengewicht zum regierenden Imperator bilden. Hier werden regelmäßig wichtige Beschlüsse verabschiedet, die weitreichende Folgen haben können. So treiben manche Regeln beispielsweise die Baukosten massiv in die Höhe oder erhöhen die Kampfkraft sämtlicher Truppen auf Arrakis. Ihr müsst euren Einfluss im Landsraad nutzen, um möglichst die Beschlüsse durchzusetzen, die zur eurer Spielweise passen und die euren Gegnern am meisten schaden. Auch hier spielen euer politisches Ansehen und zuverlässige Spice-Lieferungen eine wichtige Rolle. Langfristig ist es damit sogar möglich, sich im Landsraad zum neuen Gouverneur von Arrakis ernennen zu lassen. Spiel gewonnen!

Dune: Spice Wars soll diesen Frühling in den Early Access starten. Im Verlauf der Entwicklung will Shiro Games eng mit der Community zusammenarbeiten. Dabei sollen weitere spielbare Fraktionen, ein Mehrspielermodus und Verbesserungen am HUD getestet werden. Außerdem geplant: Eine Einzelspielerkampagne, über die aber noch keine Details bekannt sind. Nur in einem Punkt würden wir uns schon mal festlegen: Aufwendige Videos wie in Dune 2000 oder Emperor sollte man hier nicht erwarten. ❑



Spionage: Mit Agenten und Geldeinsatz verschaffen wir uns Ansehen und schaden unseren Gegenspielern.

FELIX MEINT



„Auch wenn die Kämpfe noch etwas lahm wirken: Ich habe richtig Lust drauf!"

Ich liebe Frank Herberts Kultroman und habe mich schon oft gefragt, warum Dune nie als 4X-Strategiespiel adaptiert wurde. Die Häuser und Fraktionen, die knappen Ressourcen, die politischen Intrigen, der Handel, der Landsraad – daraus muss sich doch was machen lassen! Bislang gefällt mir der Ansatz von Shiro Games auch ziemlich gut, bei der Präsentation hätte ich am liebsten gleich losgespielt. Etwas Sorge machen mir aber noch die simplen Kämpfe und der spielerische Tiefgang. Wird Spice Wars am Ende zu seicht? Hier muss die Early-Access-Fassung zeigen, was sie kann. Und weil ich es immer wieder in den Kommentarspalten lese: Ja, auch ich vermisse Dune 2! Aber ich bin gleichzeitig auch froh, dass Shiro Games mal in eine andere Richtung geht – ich bin mir sicher, in Herberts Universum ist genug Platz für mehr als ein Strategiespiel.

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Larian Studios
Hersteller: Larian Studios
Termin: 2023

Baldur's Gate 3

Larian Studios hat im Panel from Hell einen neuen Patch für Baldur's Gate 3 vorgestellt. Der kommt unter anderem mit einer neuen Klasse und einer verbesserten UI daher und ist ab sofort verfügbar.

Von: Christian Fußy

Baldur's Gate 3 wird barbarisch: Mit Patch 7 findet die neue Barbaren-Klasse Einzug in der Early Access Version des heiß erwarteten Rollenspiel-Giganten. Bereits vor der Veröffentlichung des Updates am 15. Februar 2022 präsentierte uns Larian im Rahmen eines Presse-Events die größten Neuerungen. CEO Swen Vincke hat uns gezeigt, was die neue Klasse so draufhat, welche neuen Geheimnisse uns in Baldur's Gate 3 erwarten, worauf schleichende Charaktere jetzt besonders aufpassen müssen und wieso Katzen nicht immer auf ihren Füßen landen.

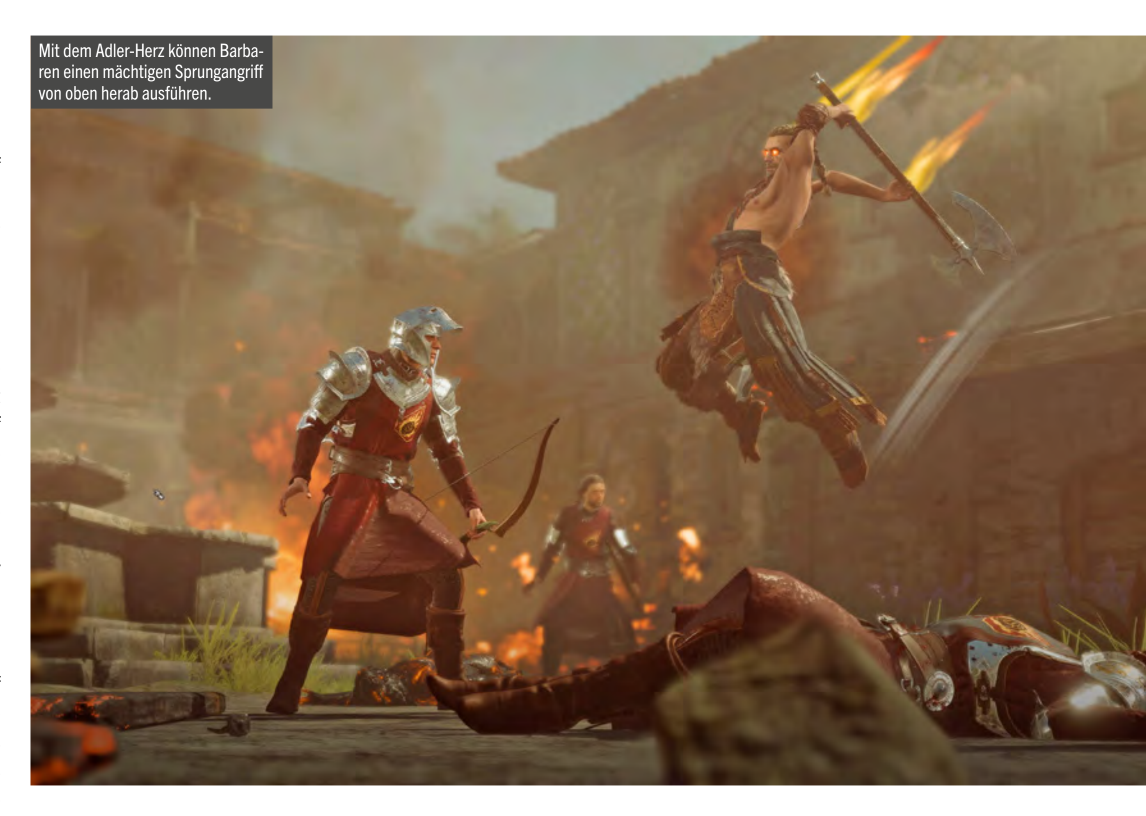
Tierisch und grob, wie ein Mettigel

Der zerstörerische Barbar schöpft Kraft daraus, seine Wut zu bündeln. Seine Klassenfähigkeit Rage verleiht ihm je nach gewählter Subklasse verschiedene Boni. Es stehen dabei die Ausführungen Berserker und Wildheart zur Auswahl. Zuerst stellt uns Vincke den Beserker vor. Seine bemerkenswerteste Fähigkeit ist „Frenzy". Sie ist eine abgewandelte Form des Rage-Modus und ist ebenso simpel wie sie mächtig ist. Mit ihr erhält der Barbar die Option, einen zusätzlichen Angriff oder Wurf als Bonus-Aktion durchführen zu können. Als Nächstes zeigt uns Vincke den Character-Sheet einer Wildheart-Barbarin. Bei ihr handelt es sich um eine Variante des Totem Warriors aus dem Player's Handbook der fünften Edition Dungeons & Dragons. Larian hat diese um ein paar Features erweitert und den besonderen Gegebenheiten des Spiels angepasst. Laut Vincke möchte man sich wie auch bei allen anderen Aspekten des Spiels nicht sklavisch an die Vorlage halten, sondern Elemente adaptieren und anpassen, wenn es Sinn ergibt. In der Wildheart-Variante schlägt spirituell das Herz eines wilden Tieres. Ihr habt die Wahl aus den 5E-Klassikern Bär, Wolf und Adler sowie Elch und Tiger. Jedes Tier verleiht der Klasse einzigartige Boni und Fähigkeiten. Der Wolf macht aus eurer Figur einen echten Rudelführer. Wenn er wütet, verleiht er Gefährten einen Bonus auf Angriffswürfe. Durch sein mächtiges Geheul erhalten sie außerdem zusätzliche Bewegungspunkte. Der Bär hingegen hat in seiner Rage ein besonders dickes Fell, das ihm Resistenz gegen sämtliche Schadenstypen verleiht, ausgenommen psychischen Schaden. Er eignet sich mit seinen Fähigkeiten als



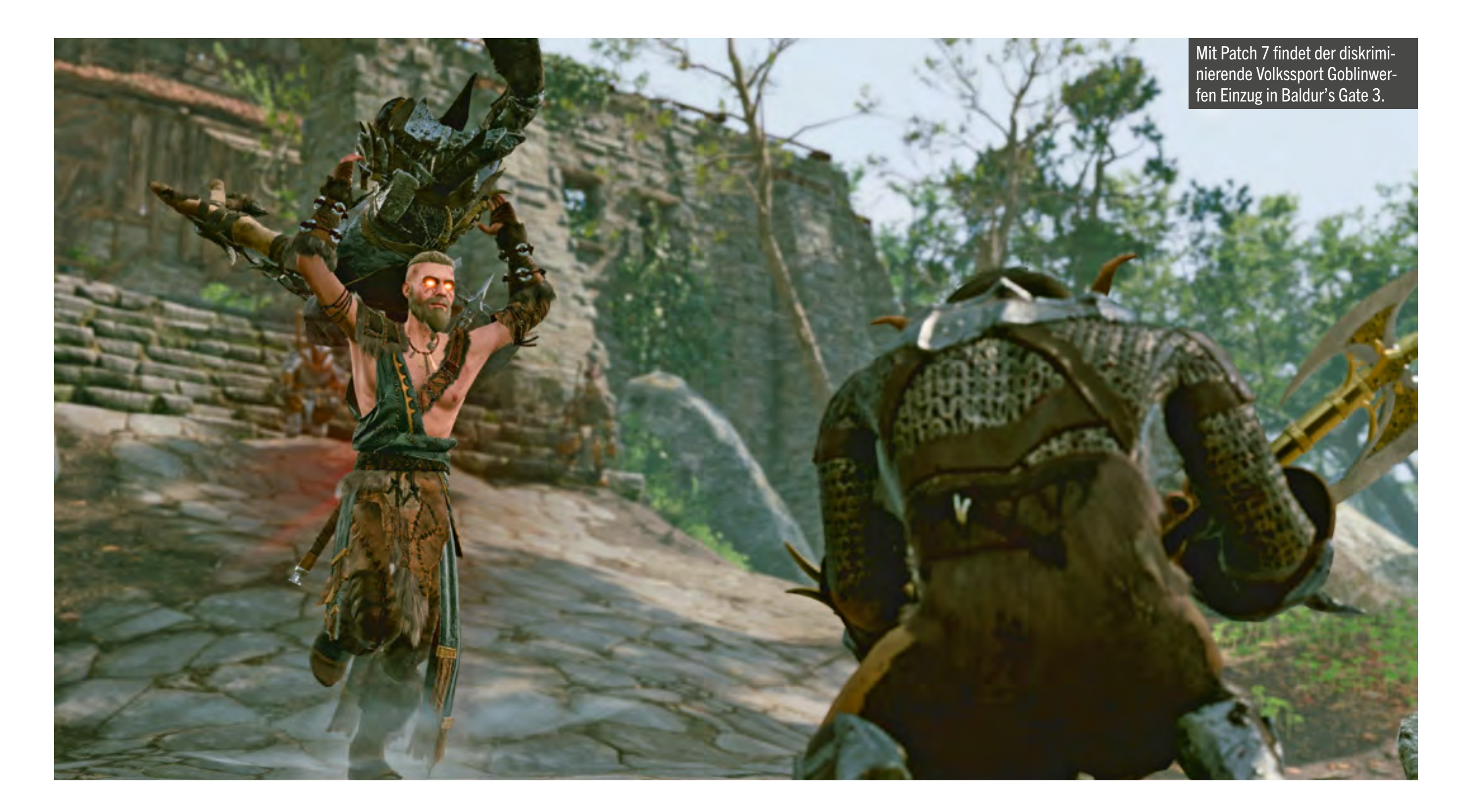
In der Schnellzugriffleiste können wir unsere Fähigkeiten jetzt nach Typ sortieren. Das erleichtert Bedienbarkeit und Übersicht ungemein.

Tank. Als Adler bekommt ihr einen Bonus auf das Ausweichen von Gelegenheitsangriffen und einen mächtigen Sprungangriff, mit dem ihr von erhöhten Gebieten aus auf Gegner hinunterstürzen könnt. Außerdem könnt ihr einen Spurt als Bonusaktion ausführen. Der Elch zeichnet sich durch überragende Geschwindigkeit aus und kann mit einer Stampede eine Schneise durch die Reihen eurer Gegner ziehen. Die Spezialität des Tigers ist das Verletzen mehrerer Gegner auf einmal. Rage verleiht seinen Angriffen zusätzlich Bluten-Schaden. Alle Tierischen Seelengefährten kommen mit einer kleinen optischen Anpassungsmöglichkeit daher. Ihr könnt eure Figur mit zu eurem Pfad passenden Piercings ausstatten, darunter ein Nasenring mit dem entsprechenden Tiersymbol. Auf Nachfrage, ob auch andere Klassen in Zukunft spezielle Piercings tragen können, meinte Vincke, dass intern bereits über diese Möglichkeit gesprochen wird.



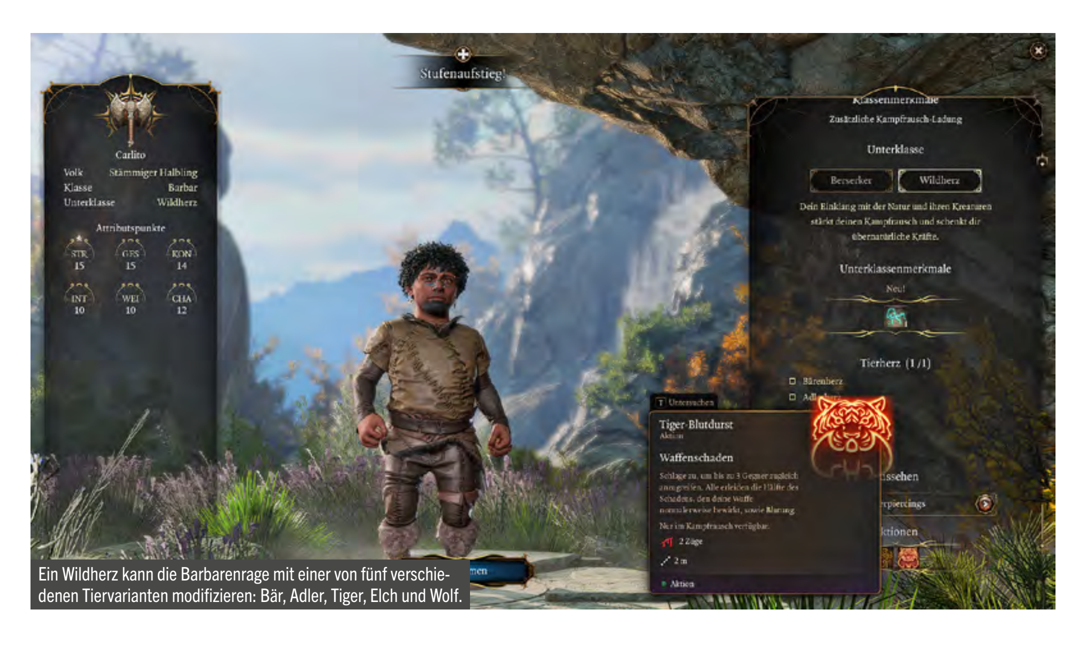
Mit dem Adler-Herz können Barbaren einen mächtigen Sprungangriff von oben herab ausführen.

Neues Feature Sachen schmeißen
Passend zu einer Klasse, deren Haupteigenschaft ist, wütend zu sein, führt Larian in Patch 7 auch ein neues Feature ein: Ihr könnt euren Gegnern jetzt Objekte an den Kopf werfen, oder sie direkt mit ihnen verdreschen. Mit einem Klick auf „Improvised Melee Weapon“ können wir uns ein Item schnappen und damit zuschlagen. Mit dem Wurf-Feature schleudern wir es hingegen durch die Umgebung. Dass der Barbar zwar mit großem Eifer, dafür aber mit wenig Etikette kämpft, stellt Vincke bei einem Scharmützel gegen zwei Goblins unter Beweis. Er befiehlt seinem Githyanki-Barbaren, ein Objekt in die Hand zu nehmen, um damit eine vom Goblin-Magier beschworene Riesenspinne anzugreifen. Statt einem Stuhl oder Felsbrocken schnappt sich der Kämpfer kurzerhand den neben ihm stehenden Goblin-Krieger und knallt ihn der Kreatur auf die Schnauze. Diese Fähigkeit steht zwar nicht ausschließlich Barbaren zur Verfügung, mit ihrer hohen Abhängigkeit von Stärke ist die Klasse aber eindeutig prädestiniert dafür. Ob wir einen Gegner oder ein Objekt als Waffe verwenden können, errechnet sich nämlich aus unserem Stärkewert. Das Maximalgewicht, das eine Kreatur oder ein Gegenstand haben darf, ist dieser Wert multipliziert mit Drei. Das Gleiche gilt für die Wurf-Mechanik. Je stärker unsere Figur und je leichter das Objekt oder die Kreatur ist, desto weiter können wir schmeißen. Vincke zeigt uns auch direkt ein paar praktische Anwendungsmöglichkeiten. So soll es mit einem Wurf möglich sein, unsere Gefährten aus Gefahrenzonen, zu verborgenen Schätzen oder hinter die feindlichen Abwehrreihen zu bugsieren. Da die meisten Begleiter von Natur aus aber ein ordentliches Gewicht mitbringen, können wir sie für gewöhnlich nicht einmal so weit werfen, wie sie selbst springen können.



Mit Patch 7 findet der diskriminierende Volkssport Goblinwerfen Einzug in Baldur's Gate 3.

Also müssen wir erst ihr Gewicht verringern. Vincke verwandelt also seinen Druiden demonstrativ in eine Katze und befiehlt dem Barbar, das Tier einmal quer durch den Raum zu schmeißen. Dort kommt unser pelziger Freund dann auch an, allerdings nicht lebendig. Abhilfe schafft eine Schriftrolle, die der Katze temporär zusätzliche Gesundheit verleiht. Mit dem magischen Schutz schafft es der Barbar, das Tier unversehrt an das andere Ende eines Kellers zu befördern. Weil allgemein bekannt ist, dass Katzen immer auf ihren Pfoten landen, fragen wir bei Vincke nach, wie es dazu kommt, dass der Druide seine Reise durch die Luft nicht schon beim ersten Mal überlebt hat. Als Katzenbesitzer und Schüler tierischer Verhaltensformen hat sich der CEO selbst schon exakt diese Frage gestellt und an sein Team herangetragen. Die Erklärung lautete wie folgt: Würde es sich nur um Fallschaden handeln, hätte die Katze ihre Flugstunde definitiv unbeschadet überlebt. Der Schaden richtet sich aber auch nach der Wucht, mit der eine Kreatur geschleudert wird. Darauf hat man als Spieler allerdings keinen Einfluss. Der Wert ist abhängig von der Stärke des Werfers.



Ein Wildherz kann die Barbarenrage mit einer von fünf verschiedenen Tiervarianten modifizieren: Bär, Adler, Tiger, Elch und Wolf.

Mehr Möglichkeiten und Geheimnisse

Rein optisch sieht man dem Katzenwerfer diese Stärke aber gar nicht an. Der Githyanki-Barbar sieht zwar durchaus fit aus, ist vom Körperbau her aber eher schlaksig und erinnert nur wenig an typische Videospielbarbaren, wie wir sie z. B. aus der Diablo-Reihe kennen. Zusätzliche Muskeln auf euren Charakter zu packen, ist seit jeher ein Feature, das sich die Spielerschaft von Baldur's Gate 3 für die Release-Version wünscht. Dieses Feature gemeinsam mit dem Barbar einzuführen, hätte durchaus Sinn ergeben. Auch Vincke weiß von den Wünschen der Community, gibt aber auch zu verstehen, dass zusätzliche Körpermodelle für die einzelnen Rassen einen extremen Mehraufwand bedeuten. In absehbarer Zukunft werden Figuren also wohl an einen Standard-Körper gebunden sein. Dass das Feature in der Vollversion enthalten sein wird, ist möglich, aber definitiv nicht selbstverständlich. Was allerdings im neuen Update definitiv mehr Beulen und Kurven erhält, ist die Spielwelt von BG3. Vor allem geheime Verstecke und Gänge soll es nun deutlich mehr zu entdecken geben. Zudem finden natürlich auch wieder einige mächtige Items ihren Weg ins Spiel, darunter auch ein Rüstungsset, von dem die barbarischen Rage-Effekte besonders profitieren. Mit der neuen Klasse wird es natürlich auch weitere spezifische Lösungsansätze für Rätsel und Optionen für Dialoge geben. Die Klassenfähigkeit Nummer eins, wenn es um Redegewandtheit geht, ist bei Barbaren naheliegenderweise Einschüchtern. Doch auch für diejenigen, die nicht gerne auf Konfrontationskurs gehen, soll der Patch neue Funktionen bereitstellen. So hat Larian beispielsweise das Stealth-System finalisiert. Eine Neuerung findet sich darin, dass Licht und Dunkelheit nun eine entscheidende Rolle beim Verstecken spielen. Wer unerkannt bleiben will, kann nicht einfach in hell erleuchteten Räumen herumschleichen, sondern muss sich vor Fackeln und anderen Lichtquellen fernhalten oder diese ausschalten. Außerdem wurde die Dunkelsicht der Elfen angepasst. Statt, dass Zugehörige der Rasse komplette Räume in Licht gehüllt sehen, ist die Eigenschaft jetzt durch einen Sichtkegel visualisiert. Hat man einen Raum noch nicht betreten, hat man nun auch keine Einsicht mehr, was sich darin verbirgt. Bevor man die Türe geöffnet hat, werden Abschnitte jetzt von Dunkelheit verborgen. Die letzte große Änderung ist die verbesserte UI. Inventarsystem, Party-Management und vor allem die Schnellzugriffleiste wurden um einiges entschlackt. Ihr könnt nun u. a. Zauber und Fähigkeiten nach Typ sortieren. Im Kampf habt ihr durch Detailanpassungen beim Hervorheben von Charakteren zudem einen besseren Überblick über die Zugreihenfolge. Einen festen Releasetermin hat Larian für Baldur's Gate 3 noch nicht genannt. Es wird eine Veröffentlichung im Jahr 2023 angestrebt. Von den 12 Klassen, die im fertigen Produkt spielbar sein sollen, wurden mit dem Barbaren nun neun enthüllt. Auf Mönch, Paladin und Barde müssen wir ebenso noch warten wie auf die weiteren Rassen aus dem Spielerhandbuch der 5ten Edition. Die Early Access Version umfasst auch weiterhin nur den ersten Akt, was wohl auch bis zum letztendlichen Update auf die Vollversion so bleiben wird. ❑



UI-Elemente wie die Schnellzugriff-Leiste wurden überarbeitet. Dadurch sieht die Oberfläche um einiges aufgeräumter aus.

CHRISTIAN MEINT

„Schwungvolle Upgrades für das ambitionierte Rollenspiel"



Nach der Präsentation der neuen Patch-Features habe ich direkt Lust, mich wieder in Baldur's Gate 3 zu stürzen und mit ein paar Sachen um mich zu werfen. Auch, wenn das Spiel natürlich immer noch mit diversen Early-Access-Einschränkungen versehen ist, ist mittlerweile schon gut erkennbar, welche Ausmaße Larians Rollenspiel in Sachen Freiheit und Interaktion annehmen wird – und die sind ziemlich gewaltig. Kein Wunder, dass die neue Version mit mittlerweile rund 100 GB auf eurer Festplatte zu Buche schlägt. Die neuen Mechaniken und Anpassungen bei Stealth-System und UI sollten die Spiel-Erfahrung um einiges runder machen. Wenn die zusätzlichen Items und versteckten Dungeons nicht ausreichen, um Early-Access-Veteranen dazu zu motivieren, einen neuen Anlauf mit dem Spiel zu starten, sollte der frisch eingeführte Barbar dies aber auf jeden Fall schaffen. Der mag zwar auf den ersten Blick wirken wie eine recht simple Klasse, bietet aber vor allem in der Wildheart-Variante interessante Möglichkeiten zur Individualisierung. Wer den Titel bereits in der Bibliothek hat, sollte also definitiv mal wieder einen Ausflug wagen.



Genre: Beat 'em Up/Sportspiel
Entwickler: Visual Concepts
Hersteller: 2K Games
Termin: 08. März 2022

WWE 2K22

In WWE 2K22 wird es erstmals seit Smackdown vs. RAW 2007 die Möglichkeit geben, als GMs gegeneinander anzutreten.

Von: Christian Fußy

Schon bevor WWE 2K22 am 11. März 2022 erschienen ist, hatten wir die Möglichkeit, Hand an den vielleicht am sehnlichsten erwarteten neuen Modus des Spiels zu legen. Der GM Modus ist seit Smackdown vs. RAW 2007 nicht mehr in seiner ursprünglichen Form Teil der WWE-Reihe und kehrt nun unter dem Titel MyGM zurück, 15 Jahre und drei Konsolengenerationen später. Hier übernehmt ihr die Verantwortung für einen Zweig des gigantischen Wrestling-Franchises. Zur Wahl stehen neben den Flaggschiff-Shows Smackdown und RAW auch die Ableger NXT und NXT UK. Das tut ihr entweder im Körper eines der tatsächlichen Angestellten der WWE oder ihr erstellt euch im Editor einen eigenen Charakter. Zur Wahl stehen die Executives und (Ex-) Wrestler Adam Pearce, Sonya Deville und William Regal sowie Shane und Stephanie McMahon. Danach müsst ihr euch entscheiden, ob ihr gegen die KI spielen oder euch mit einem menschlichen Gegenüber messen wollt. Mehr als zwei Teilnehmer sind nicht möglich. Außerdem könnt ihr bestimmen, über welchen Zeitraum der Konkurrenzkampf gehen soll. 15, 25 oder 50 Wochen. Der Schwierigkeitsgrad ist ebenfalls einstellbar. Wir gewannen auf „Leicht" schon nach wenigen Wochen nahezu widerstandslos die Oberhand, auf „Normal" fuhr unser Gegner dann häufig auch stärkere Wertungen für seine Show ein.

Wrestling-Klassen, Draft und Champions

Der Urknall einer Wrestling-Brand ist der Draft. Dort können die GMs nacheinander Verträge mit verfügbaren Wrestlern und Wrestlerinnen aushandeln. Je populärer der Star, desto mehr kostet euch auch die Verpflichtung. Anfangs verfügen wir über ein Budget von gut 2,5 Millionen US-Dollar. Im Durchschnitt kostet uns ein einzelner Vertragsabschluss um die 100.000 Dollar. Superstars wie Becky Lynch, John Cena oder Charlotte Flair sind allerdings noch ein bisschen teurer. Wer sich nur auf die Main Eventer stürzt, hat schnell kein Geld mehr übrig, um eine vernünftige Midcard zusammenzustellen. Zusätzlich müsst ihr darauf achten, dass euer Roster auch hinsichtlich der Wrestler-Typen gut gemischt ist. Hier wird unterteilt in Cruiser, Bruiser, Kämpfer, Riesen und Spezialisten. Cruiser und Riesen sowie Bruiser und Kämpfer bilden besonders publikumswirksame Match-Paarungen, weswegen wir zusehen sollten, dass für alle Wrestlerinnen und Wrestler eines bestimmten Typus im Bestfall auch ein Gegenpart vorhanden ist. Unkonventionelle Paarungen haben es dagegen schwerer, gute Matchbewertungen zu erhalten. Ausnahme bilden die Spezialisten. Sie können gegen alle anderen Klassen eingesetzt werden, erhalten allerdings auch keinen Bonus. Auch sollte unser Roster sowohl Babyfaces als auch Heels enthalten, also Athleten, die angefeuert und solche, die ausgebuht werden. Gesinnungswech-



Eure Stars kommen hin und wieder mit persönlichen Wünschen zu euch. Um die Moral hochzuhalten, solltet ihr so gut es geht auf diese eingehen.



Durch spannende Rivalitäten, besondere Matchtypen, Starpower und die Wahl des richtigen Slots könnt ihr die Qualität eurer Matches verbessern.

sel sind zwar absolut möglich und obendrein ein starkes Werkzeug für eine gute Show, diese kosten euch aber vergleichsweise viel Geld und erfordern zudem einen freien Promo-Platz. Haben beide GMs ihr Pulver verbraten, steigen wir direkt ins Tagesgeschäft ein. Als erster Punkt müssen die Champions unseres Brands festgelegt werden. Wir bestimmen einen männlichen und einen weiblichen Champion. Tag-Team- oder kleinere Titel gibt es in diesem Modus leider nicht.

Das Arsenal eines General Managers

Dann beginnen wir mit der Planung unserer ersten Show. Für jede normale Smackdown-Episode stehen uns drei Slots für Matches zur Verfügung. Ein Aufmacher, ein Midcard-Match und ein Main Event. Ihr könnt zwischen Single- und Tag-Team-Matches wählen, andere Konstellationen sind nicht möglich. Kämpfe können auch nur zwischen Männern und Männern oder Frauen und Frauen ausgetragen werden. Gegen Aufpreis könnt ihr Table, Extreme Rules, TLC oder Hell in a Cell Matches anordnen, einen Titelkampf ansetzen oder Eingriffe bestimmen, um Rivalitäten aufzubauen. Als GM könnt ihr auch selbst aktiv in eine Show eingreifen und einen Schützling an der Ringseite unterstützen. Das kann jedoch zu Ablehnung von Seiten anderer Talente führen. Zwischen den einzelnen Slots ist dann noch Raum für Promos, von denen wir regulär zwei an unsere Talente verteilen können. Die Werte, die wir bei der Planung im Auge behalten sollten, sind Popularität und Ausdauer. Beliebte Superstars sind die besten Garanten für hohe Zuschauerzahlen und fahren in der Regel auch höhere Match-Bewertungen ein. Wollt ihr die Popularität einer Figur steigern, ist es sinnvoll, sie vorher in Promos zu pushen und sie in publikumswirksame Rivalitäten zu verstricken, bevor ihr sie im Hauptkampf einsetzt und Gefahr lauft, eurer Publikum zu vergraulen. Die Ausdauer der Wrestling-Stars nimmt mit jedem Einsatz ein bisschen ab, besondere Match-Typen bereiten dem Roster zusätzliche Anstrengung. Darum ist es wichtig, euren Angestellten hin und wieder eine Auszeit zu geben. Sonst kann es zu Verletzungen kommen. Die hauen dann schon mal einen richtigen Keil in eure Planungen. Wenn ihr über Wochen eine Rivalität um einen Titel aufgebaut habt, die eigentlich im Main Event der nächsten Großveranstaltung ihr spektakuläres Finale finden sollte, dann aber am Stichtag ohne Champion dasteht, bräuchtet ihr schon eine Zeitmaschine, um noch den Quotensieg am Wochenende zu holen. Promos sind ein guter Weg, Superstars sichtbar zu machen, ohne dabei ihre Gesundheit aufs Spiel zu setzen. Auch hier haben wir die Auswahl zwischen verschiedenen Varianten. „Eigenwerbung“ erhöht das Profil des Stars, „Herausforderung“ startet oder intensiviert eine Rivalität, „Ausrichtungswechsel“ ändert die Gesinnung bzw. Publikumsreaktion. „Werbung“ schwemmt direkt mehr Geld in unsere Kassen, vergrault allerdings die Fans, „Wohltätigkeit“ ist das Gegenstück dazu. Ob und wie eine Promo erfolgreich ist, hängt auch davon ab, wie gut die gewählte Person darin ist, die Massen zu bespaßen. Wer einen niedrigen Promo-Wert hat, sollte dem Mikrofon lieber fernbleiben. Bei einer verhunzten Ansprache passiert je nach Grad des Verkackens bestenfalls noch nichts, ihr könnt allerdings auch negative Effekte erhalten. Jede Figur kann insgesamt nur einmal in einer Show auftreten. Vollzieht beispielsweise Alexa Bliss während des Events einen Heel-Turn, kann sie in der Veranstaltung nicht mehr in einem Match oder einer anderen Promo eingesetzt werden. Hat Bobby Lashley in der Midcard ein Match gegen Finn Balor, kann er nicht mehr in den Hauptkampf des Abends eingreifen, um beispielsweise eine Rivalität mit Champion John Cena zu initiieren.

Ihr könnt gegen Geld Anpassungen für eure Events freischalten, um die Showqualität zu verbessern oder Zuschauerzahlen zu steigern.

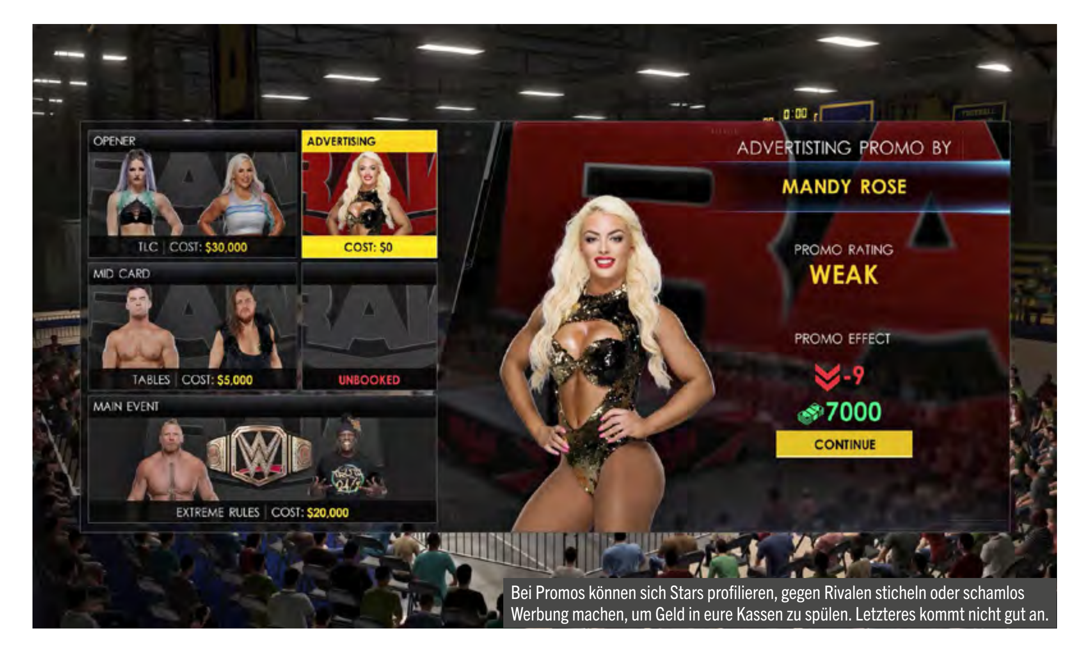
Beim Draft rekrutieren die GMs abwechselnd Persönlichkeiten für ihre Brand. Top-Stars wie Brock Lesnar bringen Augen und Qualität, gehen aber auch ins Geld.

Arena-Ausstattung, Matchkarten

Habt ihr euren Matchplan erstellt, geht es darum, eine Location für eure Wrestling-Show zu mieten. In der ersten Woche steht dafür nur eine bescheidene Turnhalle zur Verfügung. Nach und nach könnt ihr gegen Geld jedoch noch weite-



Matchkarten wirken in etwa wie Zaubersprüche, die eure Wrestler populärer oder zufriedener machen, eure Einnahmen erhöhen oder sonstige Boni verleihen.



Bei Promos können sich Stars profilieren, gegen Rivalen sticheln oder schamlos Werbung machen, um Geld in eure Kassen zu spülen. Letzteres kommt nicht gut an.

re Arenen freischalten. Die kosten dann allerdings auch jedes Mal eine Mietgebühr, wenn ihr dort eine Veranstaltung abhaltet. An der Location könnt ihr dann noch verschiedene kostenpflichtige Anpassungen vornehmen. So könnt ihr unterschiedliche Sorten von Roadies anheuern, die Intensität und Zahl der Pyro- und Lichtmaschinen erhöhen oder am Veranstaltungsort Flyer verteilen und euren Wrestling-Kader auf Autogrammstunden schicken, um Werbung für eure Show zu machen. Manche Locations und Verbesserungen kommen mit speziellen, optionalen Vorgaben daher. Passt ihr euer Booking diesen Konditionen an, erhaltet ihr weitere Boni für euer Event. Bevor ihr das Event startet, solltet ihr jedoch auch noch beim Reiter „Matchkarten" vorbeischauen. Hier findet ihr ein Deck an verschiedenen Karten, die beim Ausspielen unterschiedliche Effekte auslösen können. Jede Karte lässt sich nur einmal aktivieren. Manche Karten helfen euch, hochwertigere Shows auf die Beine zu stellen, ohne zu tief in die Tasche greifen zu müssen. Andere boostern die Popularität eurer Anfänger-Talente oder helfen euch dabei, zusätzliche Mitglieder für euer Roster zu gewinnen und Stars länger an die eigene Brand zu binden. Und wieder andere sorgen dafür, dass euer Gegenspieler auf Stars verzichten oder doppelte Beträge für sein Booking bezahlen muss. Jeder GM verfügt anfangs bereits über ganz spezielle Matchkarten, je nachdem, welchen Avatar und welche Wrestling-Sendung ihr gewählt habt. Weitere können entweder käuflich erworben, oder durch das Erfüllen von Versprechen freigeschaltet werden. Sonya Devilles Karte hebt die Moral eures gesamten Rosters. Wer auch immer die NXT betreut, kann einem Titelkampf mehr Qualität verleihen und William Regal hat ein besonderes Händchen dabei, Wrestling-Legenden einen Vertrag schmackhaft zu machen.

Arbeitsverträge, Free Agents und Legenden

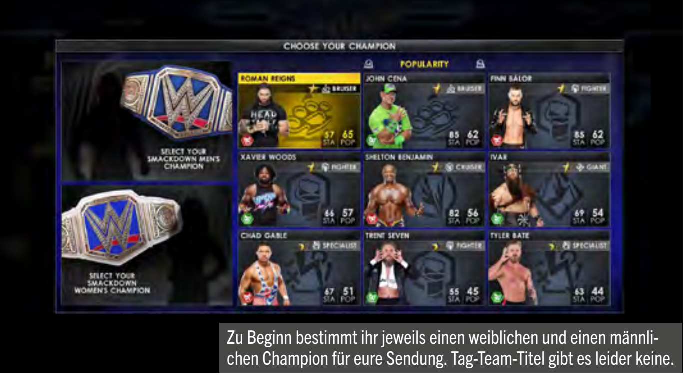
Ihr könnt euer Startroster mit zusätzlichen Superstars erweitern, sobald ihr mit eurer Show genug Geld eingenommen habt. Die Verträge sind meistens zeitlich begrenzt und müssen nach Ablauf der Frist neu verhandelt werden. Manche Wrestling-Talente lassen sich aber auch permanent verpflichten. Eine gute Möglichkeit, eure Show sofort aufzuwerten, ist das Verpflichten von legendären Stars wie The Rock, Batista oder Undertaker. Unter den Legenden finden sich neben genannten aktuellen Publikumsmagneten auch Wrestler, die in der realen Welt bereits von uns gegangen sind, darunter Eddie Guerrero, Chyna, André the Giant und Rowdy Roddy Piper. Zudem kommt es vor, dass euch Angestellte einer verfeindeten Show kontaktieren und um einen Vertrag bitten, weil sie bei ihrem derzeitigen Arbeitgeber keine Chance mehr für ihre Karriere sehen. Diese Verträge können zu verbesserten Konditionen geschlossen werden und lohnen sich dadurch meist. Aber aufgepasst: Sinkt die Moral eurer eigenen Superstars zu tief, kann es auch passieren, dass der Weg in die entgegengesetzte Richtung führt und euch Beschäftigte zur Konkurrenz weglaufen.

Roster-Moral und Nebenaufgaben

Die Zufriedenheit eures Kaders steigert ihr am besten, indem ihr die Karrieren eurer Top-Talente weiterentwickelt und gleichzeitig auch neue Verpflichtungen langsam zu Publikumslieblingen aufbaut. Superstars sollten regelmäßig auftreten, insbesondere, wenn es sich um etablierte Talente handelt. Außerdem solltet ihr ein Auge darauf haben, dass Siege und Niederlagen gerecht verteilt sind und niemand Woche für Woche nur verliert. Gelegentlich kommen eure Stars auch mit individuellen Wünschen zu euch. Vielleicht hat Randy Orton die Schnauze voll davon, immer nur ausgebuht zu werden und bittet euch deshalb darum, einen Face-Turn in einer der kommenden Ausgaben vollziehen zu können. Befindet er sich gerade in einer Fehde mit einem anderen Babyface, die erst an ihrem Anfang steht, könnte sich das negativ auf die Storyline und somit auf die Quote auswirken. Ihr müsst also abwägen, ob ihr einen Platz für Orton in seiner angestrebten Rolle findet, oder ihm besser eine Absage erteilt. Stars fragen außerdem nach Promo-Slots, Rematches, Titelchancen, größeren Locations oder mehr Gehalt. Ein Nein ist zwar immer mit einem Moralverlust verbunden, schlimmer ist es jedoch, ein Versprechen zu geben und es dann nicht einzuhalten. Doch nicht nur eure Angestellten wollen Einfluss auf eure Planungen nehmen, sondern auch der Chef gibt gerne seinen Senf dazu. Zu Beginn jeder Woche gibt euch Triple H seine Einschätzung der letzten Ausgabe und steht euch mit Lob und konstruktiver Kritik zur Seite. Außerdem bietet er euch bei jeder Veranstaltung eine Matchkarte als Belohnung an, solltet ihr gewisse Vorgaben erfüllen. Zum Beispiel bittet er darum, euren unbeliebtesten Wrestler einzusetzen oder eure Champions für eine Woche aussetzen zu lassen. Diese Vorgaben passen mal mehr, mal weniger ins Konzept. Solltet ihr nicht gerade auf dem niedrigsten Schwierigkeitsgrad spielen, hilft es, jederzeit im Hinterkopf zu behalten, wie sich eure Entscheidun-



Am Ende eines Events erhaltet ihr einen Überblick über eure Zuschauerzahlen und Finanzen und erfahrt, was die Leute auf Twitter so zu sagen hatten.



Zu Beginn bestimmt ihr jeweils einen weiblichen und einen männlichen Champion für eure Sendung. Tag-Team-Titel gibt es leider keine.



Jeder Wrestler hat einen von fünf Wrestling-Stilen. Manche Kombinationen bilden interessantere Matches als andere.

gen auf die Qualität des nächsten Events auswirken.

Matchverlauf und das große Finale
Haben wir alle Vorkehrungen getroffen und unseren finanziellen Rahmen eingehalten, können wir endlich mit der Show loslegen. Es gibt die Möglichkeit, Matches zu simulieren oder selbst zu spielen, allerdings hat das unseren Eindrücken nach kaum Auswirkungen darauf, wie das Match letztendlich beim Publikum ankommt. Wir können im Gameplay noch so wahnwitzige Manöver ausführen, was am Ende im GM-Modus zählt, ist wohl einzig und allein das Booking. Und wenn sich niemand für eure Superstars oder eine gewisse Match-Paarung interessiert, lässt sich die Match-Bewertung auch händisch nicht mehr retten. Lediglich den Ausgang einer Konfrontation können wir dadurch natürlich beeinflussen. Dadurch, dass der GM-Modus hinsichtlich der Match-Typen und Match-Konstellationen auf nur wenige Auswahlmöglichkeiten beschränkt ist, hatten wir schon sehr schnell keine Lust mehr, uns in die einzelnen Matches zu involvieren. Auch die extrem rudimentär inszenierten Rivalitäten holen niemanden ab. Hier ist man aus dem WWE-Welt-Modus der letzten Jahre wesentlich mehr gewohnt. Die Matches selbst sind zwar auch nicht das Herzstück des GM-Modus, der Mangel an Vielfalt trübt das Erlebnis aber schon. Hat man eine Bomben-Show erstellt, die Rivalitäten sind auf ihrem Siedepunkt und dann steht auch noch der Titel auf dem Spiel, möchte man das Ergebnis dieser Planung ja am liebsten selbst erleben. Die Inszenierung lässt dann aber doch zu viel zu wünschen übrig, als dass man lange bei einem Event verweilt. Ein cooles Detail ist allerdings, dass sich eure Investitionen in Sachen Location und Pyro auch tatsächlich auf die Matches selbst auswirken. Wenn WWE Superstars ohne jegliche Effekte oder Feuerwerk in einer Turnhalle vor 40 Leuten ihre übertrieben dramatischen Einmarsch-Tänze durchziehen, ist das schon ziemlich lustig anzusehen. Auf die genauen Gameplay-Veränderungen in WWE 2K22 wollen wir an dieser Stelle nicht eingehen, weil die Zeit, die wir im GM-Modus verbracht haben, nicht ausreicht, um ein fundiertes Urteil über das überarbeitete Kampfsystem zu fällen. In unserem Test werden wir uns dann intensiv mit diesem Aspekt des Spiels auseinandersetzen. Am Ende eures Events erhaltet ihr zuerst zu jedem Match eine individuelle Bewertung und danach eine Übersicht mit Zahlen. Hier seht ihr, wie viele neuen Fans, Werbe- und TV-Einnahmen ihr generiert habt. Danach seht ihr dasselbe für eure Konkurrenz. Am Ende wird gezeigt, wer derzeit Quotenkönig oder Quotenkönigin ist und wie viel Geld den einzelnen Brands nach dem Wochenende jeweils zur Verfügung steht. Danach geht das ganze Spiel wieder von vorne los. Business as usual. Der Abschluss des GM-Modus erfolgt dann nach der anfangs veranschlagten Wochenzahl mit einer Großveranstaltung. Hat man die letzte Show bewältigt, wird man recht unzeremoniell mit einem Videoclip abgefrühstückt und zurück ins Menü geschmissen. Besondere Sticheleien zwischen den GMs oder einzigartige Entwicklungen, die die Dramatik der letzten Show unterstreichen, lässt der Modus schmerzlich vermissen. Zumindest gegen die KI empfanden wir dies als ziemliche Enttäuschung. Bei einer (Pseudo-)Sportart mit derartigem Eventcharakter muss das Drumherum einfach stimmen. Nach 15 Wochen hatten wir aber das Gefühl, als sei die Spannungskurve unserer Managerlaufbahn ein gerader Strich. ❑



CHRISTIAN MEINT



„Eine nach wie vor großartige Idee, doch es fehlt das gewisse Etwas."

Das Publikum mit einem spektakulären Comeback komplett in Ekstase zu versetzen, gehört in der Wrestling-Welt ja eigentlich zum Kerngeschäft. Man erinnere sich nur an den Aufritt von Edge im Royal Rumble 2020 oder die Rückkehr von CM Punk zum Profi-Wrestling beim Konkurrenz-Franchise All Elite Wrestling im letzten Jahr. Mit solchen magischen Momenten kann das heiß erwartete Comeback des GM-Modus in WWE2K22 leider nicht mithalten. Zu viel hat sich seit seiner letzten Implementierung in Smackdown vs. RAW 2007 im virtuellen Wrestling getan und zu wenig davon floss mit ein in die Weiterentwicklung der einzelnen Features. Der GM-Modus spielt sich wie ein wirklich vielversprechender Prototyp, auf dessen Grundlage eine neue, den anderen Modi gleichwertige Spielvariante entstehen soll. Vor allem hinsichtlich Abwechslung bei Match-Typen und Inszenierung sowie Wiederspielwert und Tiefgang muss hier noch an einigen Stellschrauben gedreht werden, um das Niveau der besten WWE-Modi zu erreichen und sich den tosenden Applaus der Fans zu verdienen.



„Commissioner" Triple H steht euch mit Rat und Tat zur Seite und belohnt euch mit Matchkarten, wenn ihr seine Herausforderungen besteht.

Daymare: 1994 Sandcastle

Von: David Benke

Blutrünstige Zombies, knackige Umgebungsrätsel und eine ordentliche Portion Grusel – Daymare: 1994 Sandcastle versucht sich am klassischen Resident-Evil-Rezept. Geht das auf?

Genre: Action-Adventure
Entwickler: Invader Studios
Hersteller: Leonardo Interactive
Termin: 2022

Als das Survival-Horror-Abenteuer Daymare: 1998 vor knapp zwei Jahren für PC und Konsole erschien, wirkte das Ding wie eine zum Himmel schreiende Resident-Evil-Kopie: Wie in Capcoms Kult-Grusel erkundet ihr auch hier in Third-Person-Perspektive eine kleine Stadt, die sich durch einen Bio-Waffen-Unfall in eine zombieverseuchte Todeszone verwandelt hat. Wieder haben skrupellose und streng geheime Großkonzerne die Finger im Spiel. Und wieder schlüpft ihr in die Rolle einer knallharten Spezialeinheit, deren Name natürlich aus einem Akronym bestehen muss. Diesmal eben HADES statt STARS.

Daneben hatte Daymare aber auch viel Eigenes zu bieten: Das ursprünglich tatsächlich mal als Resi-2-Fan-Remake gestartete Projekt überzeugte mit zahlreichen frischen Ideen und rechtfertigte so, trotz eher durchschnittlicher Kritiken, dass die Entwickler nun einen Nachfolger auf den Markt bringen - oder besser gesagt, einen Vorgänger. Wie der Name Daymare: 1994 Sandcastle bereits vermuten lässt, handelt es sich nämlich um ein Prequel, das vier Jahre vor den Ereignissen von Teil 1 spielt.

Wir konnten uns bereits vorab eine Demo des Horror-Trips anschauen und klären in der Vorschau: Wie gut wurde die Grusel-Formel in den vergangenen zweieinhalb Jahren weiterentwickelt? Und wie passen eigentlich Zombies und Sandburgen zusammen?

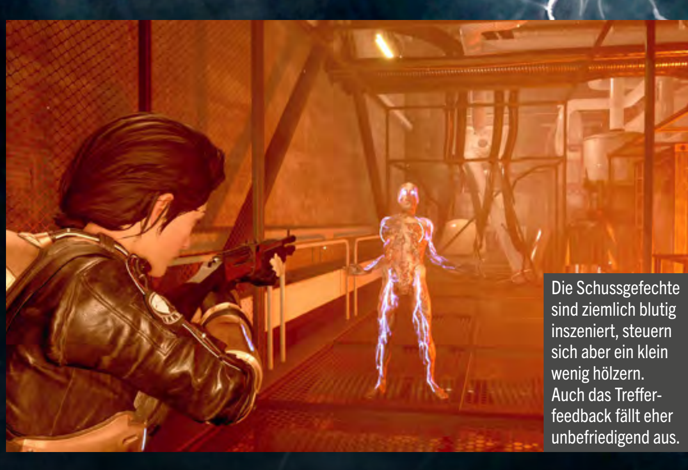
Hey there Dalila!

Während ihr die Geschichte von Daymare: 1998 durch die Augen dreier verschiedener Charaktere erlebt, steht im Nachfolger nur noch eine Heldin im Scheinwerferlicht: Spezialagentin Dalila Reyes, Mitglied der aus dem Vorgänger bekannten Hexacore Advanced Division for Extraction and Search - kurz HADES.

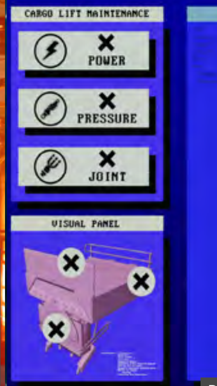
Die infiltriert zusammen mit ihrem Team ein experimentelles Labor der US-Regierung, zu dem nach einem Zwischenfall sämtlicher Kontakt abgebrochen ist. Ihr sollt da mal nach dem Rechten sehen und sensible Daten bergen, bevor der Präsident noch mehr in Erklärungsnot kommt, was er denn bitteschön in einem geheimen Untergrundbunker veranstaltet. Aus der Routinemission mit dem Codenamen Sandcastle (hier kommt die Sandburg ins Spiel!) wird natürlich schnell ein Kampf auf Leben und Tod, in dem nicht nur schreckliche Details rund um geheime Forschungsprojekte, sondern auch aus Dalilas Vergangenheit ans Tageslicht kommen. Das liest sich zumindest in der Theorie nicht so verkehrt.

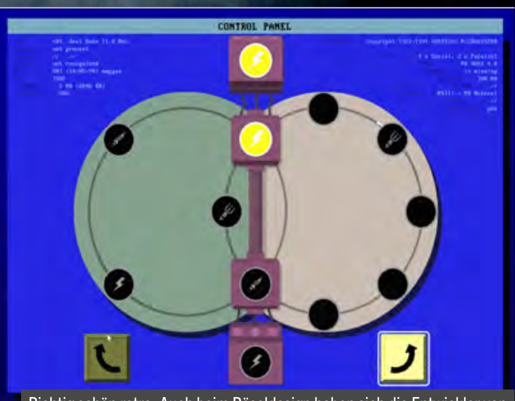
Von der Geschichte bekamen wir in den knapp 20 Minuten unserer Demo aber noch nicht allzu viel zu sehen, nicht mal ein paar Cutsce-

Mit dem Scanner könnt ihr Computer hacken und auf sensible Dokumente zugreifen.



Die Schussgefechte sind ziemlich blutig inszeniert, steuern sich aber ein klein wenig hölzern. Auch das Trefferfeedback fällt eher unbefriedigend aus.





Richtig schön retro: Auch beim Räseldesign haben sich die Entwickler von Daymare: 1994 Sandcastle an 90er-Jahre-Horror-Klassikern orientiert.

nes. Wir durften höchstens Dalila lauschen, wie sie Selbstgespräche führt. Dabei fiel uns das teilweise mäßig gelungene Writing und Voice Acting auf. Das war ja schon im Vorgänger ein Kritikpunkt. Vielen Spielern waren die Dialoge dann doch ein wenig zu trashig, selbst im Vergleich zu Resident Evil! Gut gefallen hat uns dagegen, dass Daymare erneut viel mit Environmental Storytelling arbeitet. Blutspritzer an den Wänden, Leichen in entstellten Posen - der labyrinthartige Untergrundkomplex erzählt seine eigenen Geschichten und präsentiert sich dabei atmosphärisch. Es kommt dieser typischer 90er-Jahre-Horrorspiel-Vibe auf. Man steht unter ständiger Anspannung, weil man nie so genau weiß, was denn nun hinter der nächsten Ecke lauert, sich im Kopf aber schon mal das Schlimmste ausmalt.

Zombie-Hirn auf Eis

Ergänzt wird das alles durch jede Menge Schriftstücke und Audio-Logs, die ein düsteres Bild davon zeichnen, was in der Forschungsanlage vorgefallen ist. Aufgerufen werden diese Lore-Schnipsel über ein überarbeitetes Nutzerinterface: Im Vorgänger hattet ihr noch so eine Art PDA am Handgelenk, das eine Übersicht über eure Vitalfunktionen und euer Inventar bot. Da musstet ihr umständlich Medipacks und Ersatzmagazine auf zwei Hotkeys legen, um die dann nutzen zu können. Das läuft jetzt alles deutlich unkomplizierter. Mit „R“ wird einfach nachgeladen, mit „G“ geheilt. Das ist eine absolut willkommene Änderung.

Euer Stauraum bleibt aber natürlich trotzdem knapp bemessen. Ihr müsst also jederzeit überlegen, was ihr mitnehmt und wie ihr es am klügsten in euren Taschen unter bekommt. Im Vergleich zu Resident Evil nehmen Waffen in Daymare: 1994 zwar keine Inventar-Slots weg. Es gibt (bis dato) auch kein Crafting, bei dem ihr etwa Kräuter miteinander kombiniert. Ein kluger Umgang mit euren Ressourcen bleibt aber trotzdem der Schlüssel zum Erfolg, auch weil Munition und Co. ein rares Gut sind und eure Feinde noch hartnäckiger ausfallen als im Vorgänger.

Daymare 1994 setzt euch eine neue Form des handelsüblichen Zombies vor, der über offenbar übernatürliche Fähigkeiten verfügt: Die untoten Viecher materialisieren sich auch gerne mal aus dem Nichts und stehen selbst nach mehreren Treffern unbeeindruckt wieder auf. Ihr könnt euch also nie sicher sein, ob die Dinger nun wirklich tot sind. Dazu kommt, dass Gegner gerne in Gruppen angreifen und dabei ziemlich aggressiv agieren. Das sorgt für echten Nervenkitzel.

Das Ballern selbst ist aber leider höchstens okay: Shotgun und Maschinenpistole fehlt der letzte Bums. Vom versprochenen Verstümmelungs-Feature haben wir nix gesehen. Es spritzt höchstens Blut, die Körperteile bleiben aber alle dran. Selbst nach einer Ladung Schrot wirkt die Haut eurer Widersacher lupenrein. Das Trefferfeedback hat das große Vorbild Resident Evil also deutlich besser hinbekommen. Spannend wird es wenigstens durch das neue Kälte-Spray, mit dem ihr Gegner lähmen oder sogar einfrieren könnt, um ihren Kopf dann in Crushed Ice zu verwandeln. Das bleibt schließlich auch in Daymare die Devise: Ohne Hirn läuft selbst bei Zombies nichts.

Resident Evil lässt grüßen

Apropos Hirn: Natürlich wird im Spiel nicht nur geballert. Neben eurem Abzugsfinger werden hin und wieder auch mal eure grauen Zellen gefordert. Daymare wartet mit ein paar klassischen Umgebungsrätseln auf, wie man sie auch aus Resident Evil kennt: Da müssen kleine Puzzles gelöst, Fahrstühle in die richtige Reihenfolge gebracht oder Rohre gekühlt werden. Hier und da gibt‘s auch mal etwas Backtracking. Das lockert den Survival-Horror auf, stellt aber keine überwindbare Hürde dar. Wer in den letzten zehn Jahren mal ein Action-Adventure gespielt hat, der kommt auch hier klar. Zumal Daymare: 1994 im Vergleich zum Vorgänger noch einen Scanner einführt, mit dem ihr euch in Computer hacken und die Umgebung nach interessanten Punkten absuchen könnt.

Solltet ihr trotzdem mal an einer Stelle hängenbleiben, könnt ihr im Notfall den Schwierigkeitsgrad runterdrehen. Der soll sehr zugänglich gestaltet sein: Von Veteran bis Rookie ist für jeden Spielertyp was dabei, sogar begrenzte Speicherpunkte lassen sich aktivieren! Auch an der Grafik lässt sich ein wenig herumschrauben. Selbst auf den höchsten Einstellungen ist Daymare 1994: Sandcastle aber nie atemberaubend, trotz Motion-Capture-Aufnahmen und Unreal Engine 4. Einige Animationen wirken unrund, Texturen und Effektqualität könnten besser sein.

Bei all der Kritik darf man aber natürlich nicht vergessen, dass hinter dem Spiel kein Triple-A-Studio mit Riesenbudget, sondern ein gerade mal 30-köpfiges Team steckt. Da kann man ein paar Defizite verzeihen ❑



Das neue UI des Inventars ist übersichtlicher gestaltet und einfacher zu bedienen.

DAVID MEINT



„Kein Resident-Evil-Ersatz, aber eine solide Alternative“

Größeres Budget, größeres Team, besseres Spiel: Das war das Motto für Daymare 1994: Sandcastle. Ob das in Gänze aufgegangen ist, lässt sich nach einer knapp 20-minütigen Demo natürlich noch nicht endgültig sagen. Die ersten Eindrücke, die wir bisher sammeln durften, stimmen aber zumindest mal optimistisch: Die Grafik wurde nochmal etwas verbessert, das Gameplay an den nötigen Stellen überarbeitet. Das Gesamtpaket wirkt auf jeden Fall stimmiger als im zweieinhalb Jahre alten Erstling. Ob's zum großen Wurf reicht, würde ich aber trotzdem mal eher bezweifeln. Mit einem Resident Evil kann sich Daymare definitiv nicht messen. Bis irgendwann ein neuer Teil von Capcoms Kult-Grusel erscheint, bekommt man hier aber zumindest soliden Ersatz.

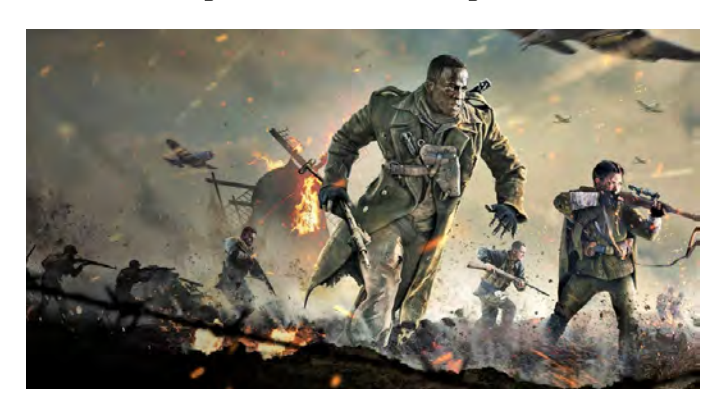
KURZMELDUNGEN

Aktuelle Nachrichten, Trends und Insider-Infos aus der Welt der PC-Spiele

2023 OHNE NEUES CALL OF DUTY

Es wird nächstes Jahr keinen neuen Ableger des FPS geben

Es wird 2023 kein neues Call of Duty geben. Im aktuellen Jahr soll noch Call of Duty: Modern Warfare 2 erscheinen, doch 2023 wird es das erste Mal seit 2004 keinen vollwertigen Call-of-Duty-Launch geben. Diese Entscheidung ist die Reaktion auf den letzten Teil Call of Duty: Vanguard, der weit hinter den Erwartungen von Activision Blizzard zurückblieb. Die Entscheidung ein Jahr „Pause" zu machen, wäre laut Jason Schreier (ehemals Kotaku, nun Bloomberg) durch einige Führungspersönlichkeiten getroffen worden, die meinen, „neue Versionen würden zu schnell erscheinen". Die Entwickler von Treyarch arbeiten anscheinend an dem – jetzt verschobenen – Spiel und sollen außerdem dabei helfen, einen neuen Free2Play-Titel (abseits von Warzone 2) zu entwickeln, um die Lücke in 2023 zu schließen. Activision Blizzard äußerte sich über die Zukunftspläne mit folgendem Kommentar: „Wir haben ein aufregendes Angebot an Premium- und kostenlosen Call-of-Duty-Erlebnissen für dieses, nächstes und übernächstes Jahr. Berichte, die etwas anderes aussagen, sind falsch. Wir freuen uns darauf, weitere Details mit euch zu teilen, wenn die Zeit dafür gekommen ist." Es ist derzeit aber bereits bestätigt, dass das Team von Infinity Ward mit Hochdruck an Modern Warfare 2 und Warzone 2 arbeitet. Laut eigenen Aussagen soll es sich hier um den „ambitioniertesten Plan in der Geschichte des Franchise" handeln. Dafür soll extra eine neue Engine entwickelt werden, die als Grundgerüst für die „neue Warzone-Erfahrung" diene. Diese soll sich nahtlos an Modern Warfare 2 anfügen und verspricht eine „massive Evolution von Battle Royale". Die

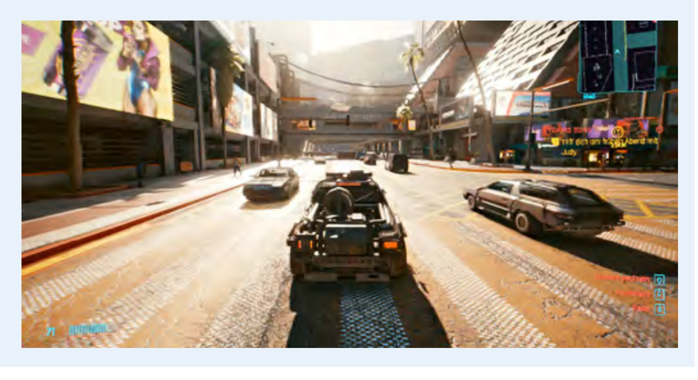


Macher teaserten außerdem einen „unglaublich ambitionierten Sandbox-Modus" an, ohne dabei aber näher ins Detail zu gehen. Während der Release von Modern Warfare 2 noch für dieses Jahr geplant ist, soll Warzone 2 Gerüchten zufolge frühestens 2023 erscheinen. Zusätzlich gibt es auch Gerüchte über den neuen Schauplatz von Call of Duty: Warzone 2. Dieser soll sich in der Atacama-Wüste befinden, die sich entlang der südamerikanischen Pazifikküste von Peru bis Argentinien erstreckt. Hierbei handelt es sich aber um reine Spekulation, welche auf den Aussagen einzelner Twitter-Nutzer beruht und daher mit der nötigen Portion Vorsicht genossen werden sollte. **Marc Schmidt**

CYBERPUNK IM CYBERTRUCK?

Elon Musk möchte Cyberpunk 2077 und Steam in Teslas

Elon Musk möchte Cyberpunk 2077 in Tesla-Fahrzeugen spielbar machen. Dies kündigte das Tesla-Mastermind höchstpersönlich auf Twitter an. Die Tesla-Reihe Model S besitzt bereits ein potentes Infotainment System. Dieses System könnte nach Aussage von Elon Musk entweder mit einer Steam-Implementierung, oder der Portierung einzelner Spiele wie Cyberpunk 2077 versorgt werden. Elon Musk wäre es lieber, Steam im Infotainmentsystem zu haben, was technisch für SteamOS problemlos möglich wäre. Bisher haben sich aber weder Valve, noch CD Projekt Red dazu geäußert. Über Passenger Play konnte man bereits letztes Jahr in Fahrzeugen der Firma beispielsweise Cuphead spielen. Die Funktion wurde mittlerweile in Amerika zwar verboten, was allerdings nur für sich bewegende Fahrzeuge gilt.
Simon Hoffman & Lukas Schmid



VALVE MÖCHTE SERVICE ANBIETEN

Xbox Game Pass auf Steam?



Zum Launch des Steam Decks hat sich Gabe Newell in einem Interview über ein mögliches Spiele-Abonnement auf der Valve-Plattform geäußert. Laut seiner Aussage wird es vorerst keinen eigenen Service geben, stattdessen möchte er mit Microsoft daran arbeiten, den Xbox Game Pass auch auf Steam anzubieten. Momentan bietet Microsoft den Service für PCs unter dem neuen Namen PC Game Pass über die Xbox App an. Eine Integration bei Steam dürfte wohl weitere Kunden in das Abo bringen. Es wäre nicht der erste auf der Valve-Plattform angebotene Dienst. Bereits seit 2020 wird EA Play auf Steam angeboten. Mit dem kürzlich angekündigten Ende des Bethesda-Launcher, könnten sämtliche Käufe und nahezu alle Spielstände ebenfalls problemlos zu Steam transferiert werden – da Bethesda zu Microsoft gehört, besteht auch hier bereits eine Verbindung. **Dominik Zwingman**

53 MIO. FÜR DEUTSCHES ADVENTURE-STUDIO

Entwicklerstudio Daedalic Ent. geht an Publisher Nacon

Das Jahr 2022 hat gerade erst zwei Monate auf dem Buckel, doch bereits in dieser kurzen Zeit gab es zahlreiche Berichte rund um Übernahmen. Das reicht vom Mega-Deal zwischen Microsoft und Activision Blizzard bis hin zum Kauf von Bungie durch Sony. Nun gibt es die nächste Meldung dieser Art. Wie aus einer offiziellen Pressemeldung hervorgeht, will der französische Publisher Nacon das deutsche Entwicklerstudio Daedalic Entertainment übernehmen. Diesen Deal lässt sich der Konzern rund 53 Millionen Euro kosten. Dafür erhält er 100 Prozent des Aktienkapitals und sämtliche Stimmrechte von Daedalic. Noch gilt es, einige formelle Details zu klären, der Deal soll jedoch im Verlauf dieses Jahres abgeschlossen werden. CEO Carsten Fichtelmann sowie COO Stephan Harms sollen den Angaben von Nacon zufolge weiterhin die Geschäfte von Daedalic Entertainment führen und dabei ein hohes Maß an Autonomie behalten. Daedalic Entertainment hat sich als Entwickler und Publisher in den vergangenen Jahren einen Namen in der Gaming-Branche gemacht, unter anderem mit der Adventure-Reihe Deponia. Derzeit arbei-



tet das Team an dem Herr-der-Ringe-Ableger Gollum, der im Verlauf dieses Jahres auf den Markt kommen soll. Ob und falls ja in welcher Form die Übernahme durch Nacon irgendeine Auswirkung auf Gollum haben wird, ist bisher nicht bekannt. **André Linken**

DIE WICHTIGSTEN TITEL DER **NÄCHSTEN DREI MONATE**

Die Siedler
Genre: Aufbau-Strategie
Entwickler: Ubisoft Düsseldorf
Hersteller: Ubisoft
Termin: 17. März 2022

Tiny Tina's Wonderlands
Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Gearbox Software
Hersteller: 2K Games
Termin: 25. März 2022

Weird West
Genre: Action-RPG
Entwickler: WolfEye Studios
Hersteller: Devolver Digital
Termin: 31. März 2022

Evil Dead: The Game
Genre: Action/Horror
Entwickler: Boss Team Games
Hersteller: Saber Interactive
Termin: 13. Mai 2022

V.: The Masquerade – Swansong
Genre: Rollenspiel
Entwickler: Big Bad Wolf
Hersteller: Nacon
Termin: 19. Mai 2022

Ghostwire: Tokyo
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Tango Gameworks
Hersteller: Bethesda
Termin: 25. März 2022

Death Stranding: Director's Cut
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Kojima Productions
Hersteller: 505 Games
Termin: 30. März 2022

Lego Star Wars: The Skywalker Saga
Genre: Action-Adventure
Entwickler: Traveller's Tales
Hersteller: Warner Bros.
Termin: 05. April 2022

Two Point Campus
Genre: Wirtschaftssimulation
Entwickler: Two Point Studios
Hersteller: Sega
Termin: 17. Mai 2022

Forspoken
Genre: Action-RPG
Entwickler: Luminous Productions
Hersteller: Square Enix
Termin: 24. Mai 2022

Genre: Rollenspiel
Entwickler: Piranha Bytes
Hersteller: THQ Nordic
Termin: 01. März 2022
Preis: ca. 50 Euro
USK: ab 12 Jahren

Elex 2

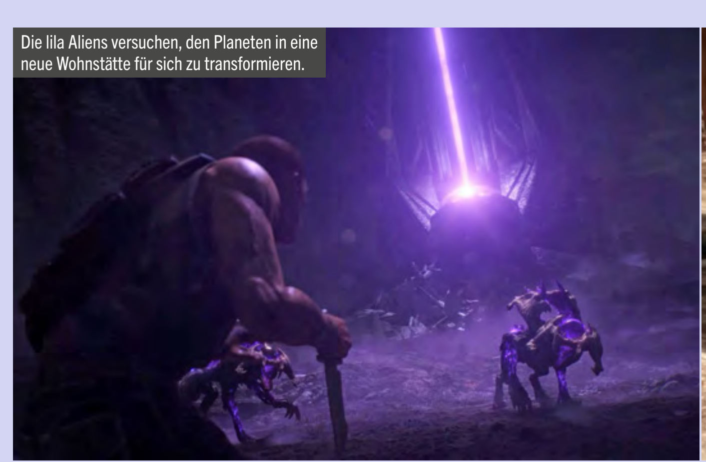
Mit Elex 2 bekommen Rollenspieler mal wieder gewohnte Kost aus Deutschland. Die Gothic-Macher liefern ein Spiel ab, das genauso ist, wie man es vom Entwickler kennt. Das ist einerseits großartig, andererseits tappt man in all die Fehler der Vergangenheit.

Von: Carlo Siebenhüner

Die Rollenspiele von Piranha Bytes sind wie Schnitzel mit Pommes. Hat man es lange nicht mehr gegessen, kann man sich nichts Schöneres vorstellen, und während der ersten Bissen ist es auch das geilste Essen der Welt. Doch merkt man ab der Hälfte, dass es eben doch „nur" ein Schnitzel ist, wie man es schon viele Male vorher gegessen hat. Plötzlich fällt auf, dass es ganz schön trocken, zäh und vielleicht ein wenig versalzen ist. So ähnlich ging es uns nach vielen Stunden in unserem Test zu Elex 2. Piranha Bytes serviert Spielern erneut das klassische Gericht, das man vom Studio seit über 20 Jahren gewohnt ist und bleibt seiner Formel dabei nach wie vor treu. Wir haben uns ausgiebig durch das Rollenspiel gequatscht, geprügelt und geskillt und klären, warum das gute alte Ruhrpottschnitzel a.k.a. gebratene Fleisch zwar immer noch schmeckt, man dem Koch sein festgefahrenes Rezept aber mittlerweile sehr deutlich anmerkt.

Invasion der Lila-Laune-Aliens

Die Welt von Magalan tanzt regelmäßig Tango am Vulkankraterrand. Nachdem ein Meteorit die Zivilisation zurück ins Mittelalter geschossen hat, brachte er auch den namensgebenden Stoff Elex mit sich. Der setzt bei Einnahme enorme Kräfte frei, macht einen aber auch zum gefühlskalten Eisklotz. Die überlebenden Menschen blieben ihrer Natur treu und gründeten Fraktionen, damit sie sich gegenseitig das Zeug aus


Die lila Aliens versuchen, den Planeten in eine neue Wohnstätte für sich zu transformieren.


Die Seuche bleibt über das gesamte Spiel präsent. Große Auswirkungen hat sie aber nicht.


Mit dem Händler Ivan erleben wir eine atmosphärische Tour durch die Spielwelt.

Man findet allerlei Zeug in der Spielwelt. Zum Beispiel ist auch wieder eine Schnitzeljagd dabei, die sich durch gefundene Kartenstücke entfaltet.

dem Leib prügeln können. Am Ende des Vorgängers hielten wir in der Haut von Held Jax zwar die Albs als gefährlichste dieser Gruppierungen auf, doch waren die nur Steigbügelhalter für eine noch größere Bedrohung aus dem Weltall. Einige Jahre später treffen die Aliens dann tatsächlich auf Magalan ein und beginnen sofort damit, den gesamten Planeten in ein lila gesprenkeltes Ödland zu transformieren. Das aufzuhalten, ist die große Rahmenhandlung von Elex 2. Jax bekommt die Ankunft der Außerirdischen hautnah mit, denn sie infizieren ihn prompt mit einer Seuche. Die knockt ihn für mehrere Tage aus, denn wie sich das gehört, startet ihr mit einem geschwächten Helden, der sich erst hocharbeiten muss. Die Krankheit meldet sich außerdem regelmäßig im Laufe des Spiels. Viel mehr als Kopfschmerzen und ein paar Blackouts bekommt ihr davon aber nicht zu spüren.

Wahl zum Fraktionsvorsitzenden

In den Jahren nach Elex 1 hat Jax zwar eine Weile versucht, die Fraktionen der Welt auf die Bedrohung einzuschwören, die haben ihn aber nur ausgelacht und verscheucht. Mit neuem Elan und den menschenfressenden Argumenten im Gepäck macht er sich erneut auf, um die Welt zu retten. Mithilfe des alten Wissenschaftlers Adam gründet er in einer alten Bastion direkt eine neue Gilde. Obwohl ständig davon geredet wird, wie baufällig die alte Ruine doch ist, kann man keine großen Veränderungen vornehmen. Zwar heuert man auch einen Baumeister an, doch der verändert höchstens die Inneneinrichtung der eigenen Hütte. Dafür bevölkert ihr das alte Gemäuer im Laufe des Spiels mit immer mehr Soldaten und euren persönlichen Begleitern. Wie im Vorgänger trefft ihr NPCs, die sich euch anschließen. Mit jeweils einem von denen könnt ihr dann gemeinsam losziehen. Von Zeit zu Zeit mischen sie sich in Dialogen ein oder melden sich mit kleinen Quests, die Nebenhandlungen vorantreiben. Seid ihr besonders charmant, könnt ihr sogar mit einer von drei weiblichen Begleiterinnen anbandeln. Verhaltet ihr euch wie die Axt im Walde, verabschieden sich eure Begleiter aber auch wieder. Mehr als ein zentraler Sammelpunkt in der Spielwelt ist das eigene Hauptquartier am Ende nicht. Dafür, dass die sogenannte „sechste Macht“ bereits zum Spielstart groß aufgezogen wird, wäre hier definitiv mehr drin gewesen.

Iron Man der Postapokalypse

Zum Glück gibt es aber noch genug andere Orte in Elex 2. Die Spielwelt besteht aus neuen Ländereien, die im Vorgänger nicht zugänglich waren, aber auch aus bekannten Gebieten, die umgestaltet wurden. So haben die naturverbundenen Berserker das Fort in der Wüste Tavar eingenommen und den Sandkasten in eine blühende Oase umgewandelt. Wie auch schon in früheren Spielen des Studios ist Erkundung eines der großen Highlights. An jeder Ecke der Spielwelt gibt es irgendetwas zu entdecken. Das geht von einfachem Loot zum Aufsammeln über Notizen und Audiologs mit kleinen Geschichten bis hin zu mächtigen Waffen und Treibstoff für den Jetpack. Der Düsenantrieb ist auch in Elex 2 wieder elementarer Bestandteil des Movements und wurde sogar noch stark erweitert. So kann man nach entsprechender Aufrüstung wie Iron Man durch die Gegend düsen. Mit dem erwähnten Treibstoff erweitert ihr schrittweise eure Bewegungsfreiheit. Ein großartiger Kniff, der dann wiederum für mehr Motivation beim Erkunden sorgt. Der Science-Fantasy-Aspekt der Welt ist zwar nach wie vor gewöhnungsbedürftig. Wer sich jedoch damit anfreunden kann, findet in Elex 2 eine nachvollziehbarere Welt. Wo man im Vorgänger nur ab und an ein altes Haus findet, darf man nun auch eine Stadt mit Wolkenkratzern erkunden. Einzig die Kamera stört den Entdeckerdrang. Die klebt meistens viel zu nah über Jax‘ Schulter und lässt sich im Menü auch nicht verändern. Das Highlight der Erkundung sind natürlich wieder die Lager der Fraktionen. Dort wuselt das Leben und NPCs gehen ihrem geregelten Tagwerk nach. Außerdem reagieren die Bewohner auf euch. Verlauft ihr euch in fremde Wohnungen, werdet ihr mit Nachdruck wieder hinausbegleitet, und fangt ihr eine Schlägerei an, ist schnell das halbe Lager hinter euch her. Außerdem seid ihr diesmal noch viel häufiger in den Ansiedlungen der letzten Menschen unterwegs.

Lagerkoller

Eine der Neuerungen in Elex 2 ist es, dass es diesmal fünf Gilden gibt statt der üblichen drei, und das entpuppt sich beim Spielen


Die Bastion wird gleich zu Beginn zur neuen Heimat von Jax und seiner Familie.

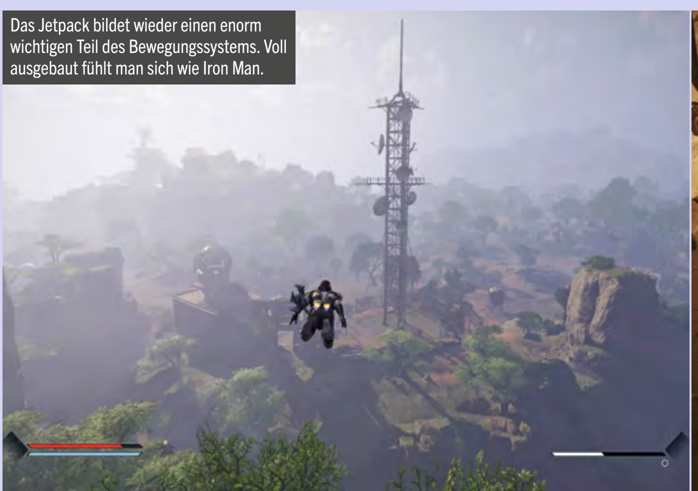
Begleiter schließen sich uns von Zeit zu Zeit an. Sie bringen kleine Quest-Ketten und sogar Romanzen mit sich.

Die Wüste Tavar kennt man bereits aus dem Vorgänger. Die Berserker haben sie zur grünen Oase umgewandelt.

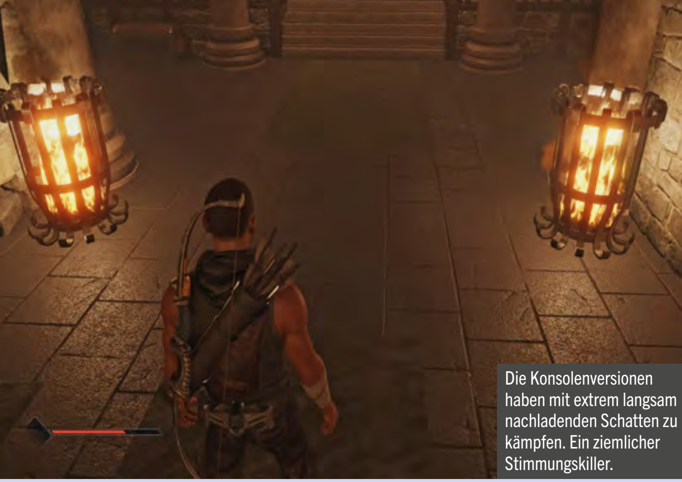
als eine der größten Stärken. Die Fraktionen bieten nicht nur zahlreiche Quests, um sich hochzuarbeiten, sie sind auch ineinander verzahnt. So muss man sich beispielsweise erst einem Lager anschließen und dieses anschließend verraten, damit man sich einer anderen Fraktion anschließen kann. Das Herausfinden der Geheimnisse und Spinnen der Intrigen macht einen Großteil des Reizes aus, deshalb wollen wir hier nicht zu viel verraten. Kenner des ersten Teils werden aber einige Aha-Momente erleben. Grundsätzlich kann man die Gruppierungen in drei Hauptgilden und zwei Nebengilden unterteilen. Zum allerersten Mal in der Geschichte der Piranha-Bytes-Spiele müsst ihr euch nicht zwingend einem Lager anschließen und könnt das Spiel sogar fraktionslos abschließen. Das macht das Leben aber eigentlich bloß schwerer, denn die stärksten Rüstungen und Waffen bekommt ihr nur innerhalb der Fraktionen und die Gilden sind nicht mehr so gut auf euch zu sprechen. Das Durchspielen als Abtrünniger war aber ein Wunsch der Fans, den Piranha Bytes endlich erfüllt.

Fantastische Atmosphäre ...

Die Quests bestehen zwar meistens aus simplen Bring-, Hol- und Kampfaufgaben, doch sind sie immer wieder in nette Geschichten eingewoben. So müssen wir einen Händler vom Lager der Berserker in die Grotte der Morkons bringen. Anstatt nur schnöde von A nach B zu latschen, reichert Piranha Bytes den Ausflug mit kleinen Unteraufgaben an. Wir kommen am Grab eines Freundes des Händlers vorbei, jagen etwas Essbares, schlagen ein Lager auf für die Nacht und reisen am nächsten Tag weiter. Das kann man langweilig finden, schließlich erreicht man das Ziel auf direktem Weg locker in zehn Minuten, doch steigert das die Atmosphäre ungemein. In diesen Momenten tauchen wir voll in die Welt von Magalan ab, lernen ihre Bewohner kennen und verlieren uns stundenlang in Elex 2. Die Dialoge sind gewohnt kantig und wenn euch ein NPC nicht leiden kann, sagt er euch das auch. Über leichte Entscheidungsmöglichkeiten in den Gesprächen definiert ihr eure Gesinnung außerdem zwischen „schöpferisch“ und „zerstörerisch“. Großen Einfluss auf die Story hat das System aber nicht. Leider hat sich Piranha Bytes diesmal ein paar Fehlgriffe bei der deutschen Vertonung geleistet. So kommt es immer wieder vor, dass



Das Jetpack bildet wieder einen enorm wichtigen Teil des Bewegungssystems. Voll ausgebaut fühlt man sich wie Iron Man.



Die Konsolenversionen haben mit extrem langsam nachladenden Schatten zu kämpfen. Ein ziemlicher Stimmungskiller.

Ruppige Dialoge gehören natürlich wieder dazu.

Betonungen nicht sitzen und der Sinn eines Satzes verloren geht. Im Großen und Ganzen bereichert die Sprachausgabe aber die atmosphärische Gestaltung der Quests.

... die auf der Strecke bleibt

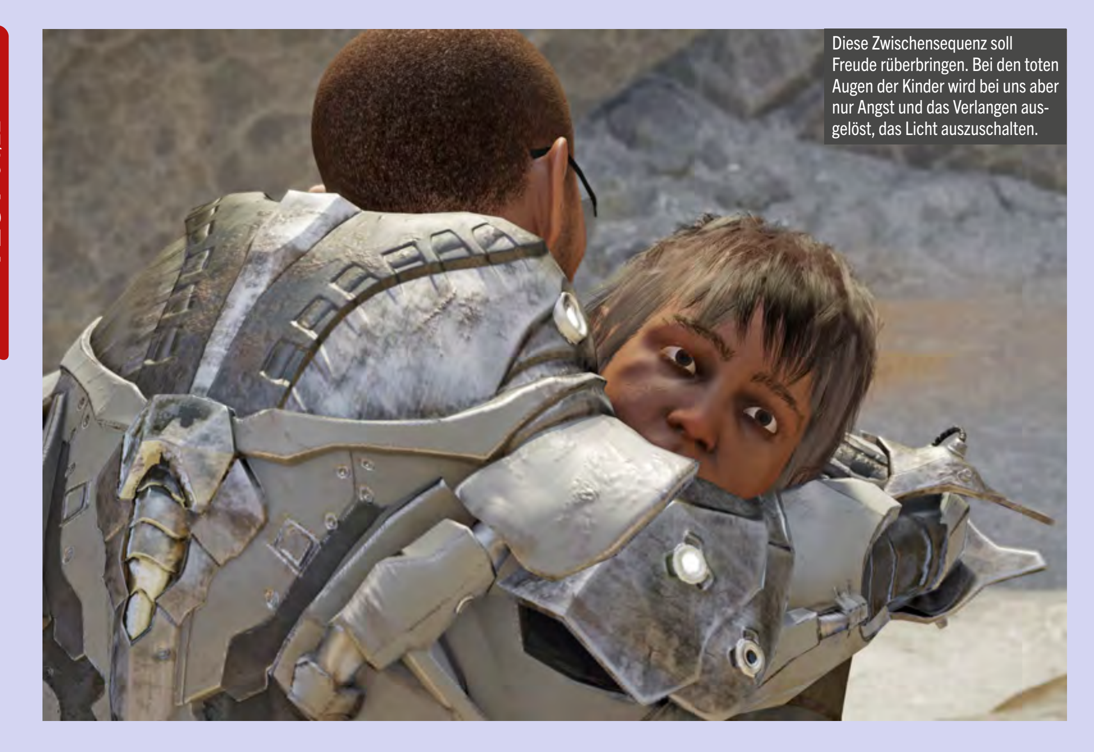
Dummerweise liegt hier aber auch die größte Krux des gesamten Spiels. Der tolle atmosphärische Aufbau nimmt ab der Hälfte des Spiels kontinuierlich ab und bleibt ab dem dritten von vier Kapiteln vollends auf der Strecke. Wo wir anfangs in jedem Lager mit abwechslungsreichen Aufgaben überschüttet werden, bekommen wir zum Ende hin nur noch stumpfe Haudrauf-Quests. Auftraggeber schicken uns am Ende nur noch von A nach B, um dort ungelogen 40-50 Gegner umzuhauen. Und das mehrmals! Stellenweise müssen wir sogar Spielzeit verstreichen lassen, bevor uns ein Hauptcharakter eine neue Aufgabe gibt, die uns in der Geschichte voranschreiten lässt. Das könnte man verschmerzen, wenn man noch ein paar Nebenquests erledigen könnte, doch die werden zum Ende hin ebenfalls rar. Das ist dreiste Spielzeitstreckung und erstickt den Spielspaß im Keim. Gerade durch die Versprechungen Piranha Bytes', die Spielwelt dichter gestalten zu wollen, enttäuscht es enorm, dass sie erneut die Fehler der Vergangenheit wiederholen und das Ende so stark abfällt. Glücklicherweise gilt aber ebenfalls wieder, dass die Spielzeit ungleichmäßig auf die Kapitel verteilt ist. So kann man durchaus 20-30 Stunden im tollen ersten Kapitel verbringen. Insgesamt haben wir für einen kompletten Durchlauf übrigens 51 Stunden benötigt. Viele Kloppereien zum Ende hin wären ja zumindest nicht ganz so schlimm, wenn das Kampfsystem motivieren würde. Leider ist das ebenfalls eine Schlacht, die Piranha Bytes seit Jahren vergeblich schlägt. Seit Gothic 1 sind die Schlägereien mit Monstern und Menschen meist einer der Schwachpunkte der deutschen Rollenspielschmiede. Ein kritischer Punkt, denn schließlich ist man neben den zahlreichen Dialogen die meiste Zeit dabei, dem Viehzeug die Kauleiste neu zu montieren. Kenner von Elex 1 können zumindest aufatmen, denn der kombobasierte Kampf von damals weicht einem freieren System. Das erinnert stark an Souls-likes. Ihr unterscheidet zwischen schnellen und schweren Angriffen, Blocken, Treten und einer Ausweichrolle. Alle Bewegungen verbrauchen Ausdauer. Die Gegner besitzen ebenfalls einen Staminabalken und ist der weg, gehen sie kurz zu Boden. Mittels Jetpack könnt ihr außerdem kurz abheben, um euch Luft zu verschaffen, doch warten im Himmel auch fliegende Feinde und Bodengegner können durchaus mit Projektilen schießen.

Kampf oder Krampf?

Das hört sich abwechslungsreich an, doch kann man die meisten



Zum Ende hin bekommen wir reihenweise solcher Quests ins Logbuch. Das ist reine Beschäftigungstherapie und Spielzeitstreckung.


Diese Zwischensequenz soll Freude rüberbringen. Bei den toten Augen der Kinder wird bei uns aber nur Angst und das Verlangen ausgelöst, das Licht auszuschalten.

Gegner einfach so lange mit kurzen Schlägen eindecken, bis sie zu Boden gehen. Anschließend setzt man einen schweren Schlag und die Routine beginnt von vorn. Zwischendurch weicht man zurück, um die Ausdauer zu füllen oder einen Heiltrank einzuwerfen. Zwar gibt es Gegner, deren Staminaleiste sich nicht zusammenschlagen lässt, doch da haut man eben nur mit kurzen Angriffen drauf, bis sie umfallen. Höchstens menschliche Kontrahenten erfordern etwas mehr Taktik, da sie auf das gesamte Waffenarsenal zurückgreifen können, doch wirklich herausfordernd werden Kämpfe nur, weil die Gegner enorm viel Schaden austeilen. Außerdem ist die KI nicht besonders helle. Gegner ohne Fernkampfangriff haben beispielsweise Totalaussetzer, wenn man mit dem Jetpack abhebt. Dann rennen sie einfach weg. Das Arsenal ist dafür angenehm groß. Es gibt schnelle Einhandwaffen mit Schilden und schwerfällige Zweihandprügler, Fernkampfwaffen wie Bogen, Armbrust und Laserknarre, große Schießprügel wie Granatwerfer und natürlich Magie. Das Design der Gegner ist ebenfalls gut gelungen. Gerade die lila Aliens sehen schön abgefahren aus, aber auch die einheimischen Monster sind toll designt und haben uns das ein oder andere Mal zurückweichen lassen. Wer sich nämlich an zu starke Viecher wagt, wird unangespitzt in den Boden gestampft.

An den Aufgaben wachsen

Was uns zu einem weiteren Highlight bringt: dem Progressionssystem. Wie zu Anfang kurz erwähnt, müssen wir uns auch in Elex 2 zur Kampfmaschine hocharbeiten. Hier glänzt Piranha Bytes mit einem über die Jahre bewährten System. Mit jedem Levelaufstieg erhalten wir Lern- und Attributspunkte. Letztere werden frei verteilt bezüglich Stärke, Geschicklichkeit, Konstitution, Intelligenz und Gerissenheit. Sehr cool ist, dass sich Charaktereigenschaften wieder direkt auswirken. Skillen wir alles auf Geschicklichkeit, steigt dadurch unser Fernkampfschaden. Mit den Lernpunkten laufen wir zu Lehrern, die uns ihre Fähigkeiten beibringen. Die Skilltrees sind zahlreich und manche sogar fraktionsexklusiv, wirken sich aber auch spürbar aus. Lernen wir, besser mit dem Schwert umzugehen, hauen wir anschließend auch mit spürbar mehr Bumms zu. Das motiviert und gibt ein tolles Fortschrittsgefühl. Unterstrichen wird das vom umfangreichen Craftingsystem. Haben wir die entsprechenden Skills gelernt, können wir Tränke brauen, Essen kochen, unserer Ausrüstung Buffs verpassen oder uns Waffen zusammenschrauben. Letzteres ist sogar essenziell, denn von besiegten Gegnern erbeuten wir meist nur beschä-

Beschädigte Waffen könnt ihr per Crafting-System mehrstufig aufwerten.



Das Kampfsystem setzt auf ein Ausdauersystem, bei dem jede Bewegung Stamina kostet.

digte Prügel. Finden wir mehrere davon, klöppeln wir uns in einem zweistufigen System verbesserte Versionen daraus.

Tote Gesichter und schlechte Performance

Zusammengehalten wird all das vom letzten großen Elefanten im Raum: der Technik. Zwar zaubert Elex 2 durchaus schöne Landschaften und atmosphärische Lichtstimmungen auf den Bildschirm, doch spätestens beim Anblick der Charaktere fühlt man sich ins letzte Jahrzehnt zurückversetzt. NPCs, aber auch Monster, bewegen sich steif und ungelenk, Gegenstände clippen ständig durch Körperteile und die Gesichter kommen direkt aus der Uncanny-Valley-Hölle. Gerade weil Piranha Bytes seine Geschichte dichter erzählen will und immer wieder kleine Zwischensequenzen einbaut, fällt die altbackene Grafik umso mehr auf. Da möchte man in einer Rückblende zeigen, wie glücklich man mit dem eigenen Sohn spielt, doch machen die toten Fratzen jegliche emotionale Bindung zunichte. Natürlich kann ein Entwicklerteam mit 30 Personen keinen Grafik-Koloss wie Horizon Forbidden West programmieren, doch muss man hier dringend nachbessern oder eine andere Art der Inszenierung wählen, die nicht mit einem großen roten Pfeil auf das schwache Technikgerüst zeigt. Dazu gesellt sich eine schlechte Optimierung. Auf unserem Testrechner mit Nvidia RTX 3080 und Intel i7 12700K schwankte die Framerate in 4K fröhlich zwischen 30 und 60 Frames. In stressigen Situationen fiel sie sogar darunter und das Spiel ruckelte deutlich. Vor allem beim Fliegen sieht man außerdem die Welt unschön aufploppen. Noch schlimmer sieht es auf den Konsolen aus. Auf der aktuellen Gen von PS5 und Xbox Series wurde die Sichtweite etwas reduziert und vor allem Schatten brauchen teilweise mehrere Sekunden zum Nachladen. Dadurch gibt es vor allem in Bereichen mit viel Fackelschein ständige Pop-ins, die deutlich die Atmosphäre zerstören. Das Schlusslicht bilden Xbox One & PS4. Die laufen mit 30 FPS, aber können dieses Niveau nie durchgängig halten. Bei schnellen Drehungen oder beim längeren Fliegen kommt immer wieder zu Rucklern, was den Spielspaß noch mehr trübt. Fernab der rumpeligen Technik ist das Spiel aber größtenteils bugfrei.

Fazit

Am Ende kann man Elex 2 mit einem Satz zusammenfassen: das prototypische Spiel von Piranha Bytes. Es hat all die Stärken, die man von den Rollenspielen der Essener kennt und es setzt sie stellenweise sehr gut um. Gleichzeitig macht man aber auch wieder all die Fehler, die man bereits seit Jahren macht. Wer also mal wieder richtig Bock auf das deftige Ruhrpottschnitzel hat, wird seinen Spaß haben. Wer sich allerdings erhofft, dass man die Rezeptur endlich mal verbessert hat, wird derbe enttäuscht.. ❑

MEINE MEINUNG

Carlo Siebenhüner



„Piranha Bytes liefern das, was man sich erwartet hat und nicht mehr.“

Die Spiele der Gothic-Serie haben meine Kindheit maßgeblich geprägt und Piranha Bytes hatten als Entwickler seitdem immer einen besonderen Stellenwert für mich. Diese Atmosphäre und Glaubwürdigkeit in einer Spielwelt findet man in dieser Ausprägung bis heute in kaum einem anderen Rollenspiel. Doch ist der Zauber für mich langsam verflogen. Ja, auch Elex 2 drückt die richtigen Knöpfe und die ersten Kapitel gehörten für mich zum Besten, was das Studio seit Jahren produziert hat. Da konnte ich auch locker über das erneut mäßige Kampfsystem und die schwache Technik hinwegsehen. Doch umso entsetzter war ich, als dieser ganze Aufbau ab der Hälfte immer mehr Löcher bekam und zum Ende hin völlig in sich zusammenfiel. Hier hätte Piranha Bytes weniger auf die hohe Spielzeit schielen und sich mehr auf eine durchgehend starke Atmosphäre konzentrieren sollen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Atmosphärische Spielwelt
- ➕ Belohnende Erkundung mit dem ...
- ➕ ... Jetpack!
- ➕ Motivierendes Charaktersystem
- ➕ Kreatives Monsterdesign
- ➕ Abwechslungsreiche Waffen
- ➕ Ineinander verzahnte Fraktionen
- ➖ Schwache Story
- ➖ Uninspirierte Spielzeitstreckung gegen Ende
- ➖ Nervige Kamera
- ➖ Höchstens zweckmäßiges Kampfsystem
- ➖ Veraltetes Technikgerüst, das der Inszenierung im Weg steht
- ➖ Schlechte Optimierung auf PC ...
- ➖ ... Schatten-Pop-ins auf Xbox Series und PS5 ...
- ➖ ... und nervige Ruckler auf Xbox One und PS4





Der Skilltree ist umfangreich und teilweise fraktionsexklusiv. Überlegt euch also gut, wie ihr spielen wollt.



Attribute haben endlich wieder direkte Auswirkungen.







Elden Ring

Genre: Rollenspiel
Entwickler: From Software
Hersteller: Bandai Namco
Termin: 25. Februar 2022
Preis: ca. 60 Euro
USK: ab 16 Jahren

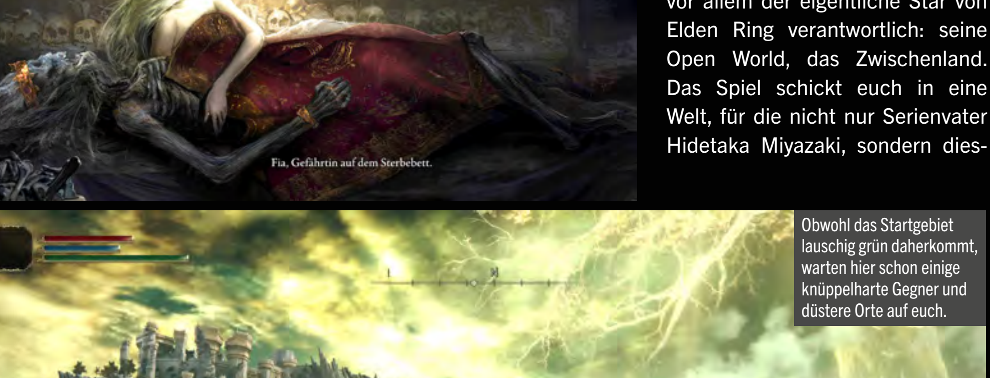
Lange haben wir gewartet, gehofft und spekuliert, ob Elden Ring seinen Erwartungen gerecht wird. Nachdem wir nun über 80 Stunden in der fertigen Version des Spiels verbracht haben, lautet unsere Antwort: Ja, das wurde es.

Von: Stefan Wilhelm

Nach den Anspielsessions, die wir mit From Softwares neuem Action-Rollenspiel Elden Ring bereits verbringen durften, hatten wir so einige Ideen im Kopf, mit denen wir den Test einleiten wollten. Man könnte es zum Beispiel als From Softwares Greatest-Hits-Album bezeichnen, aber mit vielen neuen Songs und Remixes. Auch der Vergleich mit Breath of the Wild oder Skyrim würde sich anbieten, nur in ziemlich schwer und mit viel tieferem Kampfsystem. Und um die Serienveteranen abzuholen, könnte man sagen, dass Elden Ring sich in etwa so magisch anfühlt, wie Dark Souls 1 wieder zum ersten Mal zu spielen. Nachdem wir uns nun über 80 Stunden lang durch das fertige Spiel gekämpft haben, stellen wir fest: Um Elden Ring treffend zu beschreiben, braucht es all diese Vergleiche, weil es alles davon gleichzeitig ist. Ein ums andere Mal hat es das Abenteuer geschafft, selbst uns alte Souls-Hasen zu überraschen, zu motivieren, und schwer zu begeistern. Und obwohl es uns auch immer wieder in den Staub getreten und einige Nerven gekostet hat, sind wir doch nach jeder Session mit einem meterbreiten Grinsen im Gesicht von der Couch aufgestanden. Und dafür ist, neben dem verfeinerten und immer noch exzellenten Souls-Gameplay, vor allem der eigentliche Star von Elden Ring verantwortlich: seine Open World, das Zwischenland. Das Spiel schickt euch in eine Welt, für die nicht nur Serienvater Hidetaka Miyazaki, sondern diesmal auch George R. R. Martin in den dunklen Ecken ihres Verstandes gekramt haben. Seit dem Verschwinden der Königin Marika und der Zertrümmerung des Eldenrings marodieren verrückt gewordene Halbgötter durch das Zwischenland. Statt nobler Lords und Ladies regieren nun Zerfall und Wahnsinn, die Welt versinkt im Chaos.



Morbiden, melancholischen und mystischen Charakteren wie diesem werdet ihr in Elden Ring zuhauf begegnen.



Obwohl das Startgebiet lauschig grün daherkommt, warten hier schon einige knüppelharte Gegner und düstere Orte auf euch.

Himmel auf den ersten Blick, Hölle auf den zweiten

Um einen neuen Eldenfürsten zu bestimmen, der wieder Ordnung herstellt, werden die Befleckten aus ihren Gräbern geholt. Darunter auch euer selbst erstellter Charakter. Aber keine Sorge, ihr habt natürlich Verbündete an eurer Seite. Schillernde Persönlichkeiten, wie die „Sterbebett-Gefährtin“ oder den „abscheulichen Dungfresser“. Damit ihr euch bei den rosigen Aussichten aber nicht gleich voreilig zum Helden erklärt, wird euch der erste Feind, dem ihr begegnet, vermutlich erst einmal standesgemäß zerlegen. Erst der Tod, dann das Tutorial, und damit auch die endgültige Gewissheit, welcher Entwickler hier am Werk ist. Den erfrischenden Kontrast zu seinem düsteren Szenario schafft Elden Ring dann in dem Moment, in dem ihr die Spielwelt zum ersten Mal betretet. Ihr habt eine saftig-grüne Waldlandschaft vor euch, im Gras rollen fröhlich die Ziegen herum und am Himmel strahlt der Erdenbaum. Na gut, die gekreuzigten Leichen, die sich nachts die Seele aus dem Leib brüllen, abartige Monster und im Boden versunkene Gebäude mögen die Urlaubsstimmung vielleicht trüben. Aber dennoch ist



das Zwischenland voller bildgewaltiger Umgebungen, an denen man sich kaum sattsehen kann. Die knalligere Farbgebung und die malerischen Fantasy-Panoramen tun der dichten, morbiden Atmosphäre aber keinen Abbruch, sie verstärken sie sogar noch. Die Faszination am Setting entsteht durch seine Gegensätze.

Architektonische Glanzleistung

Es ist aber nicht nur die kryptisch erzählte Geschichte, die euch in jeden Winkel der Welt locken wird. Auch sonst schafft es das Spiel pausenlos, den Entdecker in euch zu wecken. Da eure Karte noch leer ist, wenn ihr ein neues Gebiet erreicht, müsst ihr euch an der Architektur, der Geographie und dem Artdesign des Landes orientieren. Und all das haben die Entwickler beeindruckend verwandelt. Wo ihr auch hinblickt, ragen gewaltige Festungen, Türme und markante Felsformationen in den Himmel. Und wenn es hoch hinausgeht, dann sind tiefe Täler natürlich nicht weit, weswegen die Spielwelt auch vertikal ausgedehnt daherkommt. Zum Glück ist der Fallschaden gnädig und euer Reittier mit einem Doppelsprung ausgestattet. Ihr dürft und müsst also auch mal unorthodoxe Routen nehmen. Verstärkt wird das Entdeckergefühl noch von der toll gezeichneten Karte, die ihr nach und nach mit gefundenen Fragmenten aufdeckt. Sie ist gerade detailliert genug, um euch die Orientierung zu erleichtern. Markiert werden aber nur große Orte und Rastplätze, und zwar erst, wenn ihr selbst dort wart. Alles andere dürft ihr mit Markern händisch kennzeichnen. Beim Hineinzoomen hätte die Map gerne noch schärfer sein dürfen, sie öffnet sich dafür aber ohne Verzögerung.

Klasse und Masse

Bei den Lokalitäten selbst halten sich Klasse und Masse angenehm die Waage. Bestimmte Muster, wie etwa die meisten kleineren Dungeons, die an die Kelchverliese aus Bloodborne erinnern, werdet ihr zwar irgendwann wiedererkennen, an den kleineren Erdenbäumen dürft ihr stets mit einem ähnlichen Bossgegner rechnen, und in den meisten größeren Ruinen findet sich ein Keller mit Schatztruhe. Trotzdem fällt die Vielfalt an Orten und Szenarien, vor allem für ein Spiel dieser Größe, bemerkenswert hoch aus. Es gibt unterirdische Anlagen, die oft mit eigenen Fallen und Mechaniken daherkommen und manchmal sogar in ganz neue Gebiete münden. Über der Erde überfallt ihr Konvois, die von Heerscharen an Feinden bewacht werden, oder ihr werdet beim Erkunden von Open-World-Bossen angegriffen. Zudem stolpert ihr alle naselang in heruntergekommene Siedlungen, Festungen und Herrenhäuser, die oft mit eigenen Settings, Geschichten und Feinden ausgeschmückt sind.

Show, don‘t tell

Beispiel gefällig? In Limgrave, der Anfangszone, entdeckt ihr Schloss Morne, wo die Bediensteten einen blutigen Aufstand angezettelt haben. Nachdem ihr von einer geflüchteten Frau die Eckdaten erfahren habt, sucht ihr ohne Questlog oder Kartenmarkierungen die Burg auf. Weitere Story-Puzzlesteine erhaltet ihr dann durch das großartige Umgebungs- und Figurendesign. Bewährte Strategien also, mit denen die Entwickler seit jeher ihre düsteren Geschichten erzählen, und die im Großen wie im Kleinen funktionieren. Es ist immer noch die kryptische Erzählweise, die man von dieser Art Spiel inzwischen gewohnt ist, und die man entweder mag oder ignoriert. Zusammenhänge erschließt ihr euch zwischen den Zeilen, durch Eigeninterpretation, oder indem ihr Itembeschreibungen studiert. Auch die vielen seltsamen Gestalten, denen ihr auf eurer Reise begegnet, reden wie gehabt nur selten Klartext. Ne-



Die Spielwelt sieht durch ihr spektakuläres Artdesign noch monumentaler aus, als sie es ohnehin schon ist.



Manche Gegner werdet ihr mehr, manche weniger oft in der Spielwelt sehen. Die grotesken Chimären beispielsweise findet ihr hauptsächlich in Schloss Morne und nur an wenigen anderen Orten.

ben etlichen interessanten Orten schafft es das Spiel auch, das große Ganze optisch und thematisch abwechslungsreich zu halten. Vom idyllischen Limgrave verschlägt es euch in neblige Wälder und Flusslandschaften, später erkundet ihr etwa noch schroffe Gebirgszüge und Eiswelten. Je näher ihr dem Erdenbaum kommt, desto monumentaler werden die Umgebungen. Allein durch sein phänomenales Artdesign vermittelt euch das Zwischenland also ein tolles Fortschrittsgefühl.

Magische Momente

Außerdem entführt euch Elden Ring gerne in Gebiete, in denen ihr eigentlich noch gar nichts verloren habt. Da öffnet ihr zum Beispiel im Anfangsgebiet eine unscheinbare Truhe, werdet von einer Rauchwolke umhüllt, und wacht im nächsten Moment in einer apokalyptischen Höllenlandschaft auf. Zudem gibt es Einbahnstraßen-Portale, die ihr erst durchschreiten müsst, um zu sehen, wohin sie führen, und Aufzüge, die euch in gigantische unterirdische Höhlennetzwerke bringen. Das alles sind nicht nur großartige Momente, das ist auch die Rückbesinnung auf alte Souls-Leveldesign-Prinzipien im Großformat. Ihr dürft allerdings außerhalb von Kämpfen und Dungeons jederzeit zu allen gefundenen Checkpoints reisen und lauft daher nie wirklich Gefahr, irgendwo festzustecken. Per Schnellreise landet ihr außerdem in eurem neuen, abgetrennten Hub, der Tafelrundfeste. Wie beim Feuerbandschrein, Majula oder dem Nexus versammeln sich hier wichtige Charaktere, die euch Items und Upgrades verschaffen oder Nebenquests bereithalten. Nun sind Schauwerte und interessante Szenarien allein aber vermutlich nicht genug, um euch viele Dutzend Stunden lang bei der Stange zu halten. Und hier kommt das zweite große Standbein von Elden Ring ins Spiel. Das anspruchsvolle Action-RPG-Gameplay, bei dem das Grundgerüst von Dark Souls 3 um einige Features erweitert wurde, und dessen Fortschrittsmechaniken sinnvoll mit der Spielwelt verbunden sind. Habt ihr das Finale der Souls-Trilogie gespielt, fühlt sich Elden Ring sofort vertraut an. Steuerung und Spielgefühl sind zu Fuß nahezu identisch. Elden Ring spielt sich dementsprechend griffig und dynamisch. Das Trefferfeedback ist saftig, die Hitboxen sind spitze, die Angriffsanimationen auch. Euer Befleckter hat aber ein paar neue Fähigkeiten in petto. So könnt ihr nun endlich komfortabel aus dem Stand springen, und ein simples Schleichsystem hat es auch ins Spiel geschafft. Den Sprung werdet ihr nicht nur zur Fortbewegung, sondern auch im Kampf häufig einsetzen: Mit Sturzangriffen richtet ihr mehr Schaden an, je länger ihr fallt, und öffnet die Feinde für kritische Angriffe. Ist nämlich die unsichtbare Haltungsleiste eines Gegners leer, bricht er für kurze Zeit wehrlos zusammen. Den gleichen Effekt erzielt ihr mit dem neuen Abwehrkonter, der euch nach einem Block mit erhöhtem Haltungsschaden zurückschlagen lässt. Das Haltungssystem ist eine subtile, aber gelungene Methode, um euch aus der Defensive zu locken. Immerhin bedeutet ein wehrloser Feind nicht nur Gratis-Schaden, sondern bei Bedarf auch wertvolle Sekunden, um einen Heiltrank zu kippen. Das Bogenschießen hat Elden Ring ebenfalls mit einer feinen Neuerung aufgepeppt: Die Pfeilschleudern dürft ihr nun auch lässig aus der Luft oder nach einer Ausweichrolle abfeuern.

Upgrade mit vier Hufen

Mit eurem Pferd Sturmwind pfeift ihr euch euer mächtigstes neues Tool für Movement und Kampf herbei: Ihr dürft beim Reiten zaubern, schießen, zuschlagen und per


Wenn euch das Spiel einen Gegner oder Boss mehrmals entgegenwirft, stehen die Chancen meist gut, dass er bei späteren Begegnungen neue Tricks auf Lager hat.


Habt ihr eine der etlichen Kriegsaschen aufgetrieben, dürft ihr sie flexibel auf den meisten eurer Waffen ausrüsten. Darüber geschieht auch die Wahl der Skalierung, was das Schmiedesystem etwas entschlackt.

Doppelsprung über Bodenangriffe hinwegsegeln. Weil sich das Tier sehr direkt steuert, dauert es nicht lange, bis aus planlosem Gefuchtel Ritterturnier-ähnliche Duelle mit Feinden werden, die ebenfalls gerne hoch zu Ross antreten. Das gemeine Fußvolk lässt sich vom Pferd aus recht einfach zersäbeln. Weil ihr nun aber auf zwei Lebensbalken achten müsst und so gut wie tot seid, wenn ihr abgeworfen werdet, ist auch der berittene Kampf spannend und fordernd. Ganz zu schweigen von Bossgegnern, die speziell um das Pferd herum designt wurden, und die entsprechend fix große Distanzen überbrücken können.



Die vielen verschiedenen Geister machen meist einen guten Job, indem sie das Feuer etwas von euch ablenken.

Alte Bekannte, neue Bekloppte

Aggressiv und schnell sind sie aber ohnehin, die neuen und bekannten Gegner, die euch Elden Ring vor die Füße wirft. Anfangs kloppt ihr euch noch mit dem üblichen Feindmaterial, also mit Rittern, Zombies und nervigen Hunden. Im Spielverlauf werden die Gegner aber immer grotesker und gefährlicher. Es gibt etwa Land-Oktopusse, die ihre eigenen Tentakel fressen, Marionettensoldaten mit vier Armen und zwei Bögen und tanzende Blumenfrauen, die sich in den Arm beißen und euch mit Blut bespucken. Die Feinde sind wunderbar kreativ und abartig designt. Außerdem bringen sie euch mit fiesen Tricks und vielen Angriffsmustern ins Schwitzen. Das Spiel gibt sich Mühe, den Recyclingfaktor dabei möglichst gering zu halten. Die Godrick-Soldaten etwa tauchen in fast jeder Zone als Standardgegner auf, können später aber Zauber verschießen und Feuer spucken. Ein Typ von Skeletten wurde direkt aus Dark Souls übernommen, aber die Methode, um sie an der Wiederbelebung zu hindern, ist in Elden Ring eine andere. Die auffälligsten Recycling-Gegner sind da noch die Krabben, die From Software eins zu eins aus Dark Souls 3 importiert hat. Zum Glück ist das aber die Ausnahme und nicht die Regel.

Gute Gründe, ins Gras zu beißen

Die Stars in einem Soulslike sind aber natürlich die Bosse, und von denen hat Elden Ring etliche auf Lager. Der Unterschied zu früheren Titeln ist, dass der Großteil davon nun kreuz und quer in der Spielwelt verstreut und optional ist. Wer schnurstracks zum Ende durchmarschieren will, besiegt nur eine Handvoll Endgegner. Wer aber alles erforscht, sieht sich in jeder Zone der Welt mit schätzungsweise einem knappen Dutzend konfrontiert. Schätzungsweise, denn die meisten dieser Bosse sind mehr oder weniger gut versteckt. Während ihr an Drache Agheel, dem Baumwächter oder Margit, der ersten Fortschrittsbremse, kaum vorbeikommt, müsst ihr viele Andere erst auftreiben. Fündig werdet ihr aber an jeder Ecke, denn in den meisten namhaften Orten im Zwischenland treibt sich auch ein Obermotz herum. Nun kann wegen der schieren Masse natürlich nicht jeder Bosskampf so ausgereift sein wie etwa ein Hauptboss in den früheren Spielen. Manchen werdet ihr außerdem mehrmals begegnen. Der überwiegende Großteil ist aber fordernd, toll designt und abwechslungsreich. Die Bosse decken euch mit vielen und umfangreichen Angriffsketten ein, die es zu beobachten, zu lernen und auszunutzen gilt. Wie bei Dark Souls 3 und Bloodborne sind die Kämpfe deutlich auf schnelle Action getrimmt, wo Reaktionsvermögen genauso wichtig ist wie das passende Equipment. Das Resultat sind intensive und oft

Die Reise zur Zaubererakademie ist geheimnisvoll und toll inszeniert. Drinnen lauern aber nicht nur Magier.

Mit Sturmwind könnt ihr über horizontale Angriffe und Explosionen hüpfen. Ihr dürft jeden Feind zwar auch zu Fuß bekämpfen, das Pferd macht euch aber deutlich schwerer zu treffen.

spektakulär inszenierte Duelle, die in Elden Ring dank Sprungfunktion und Pferd teils noch um eine vertikale Ebene erweitert werden. Besonders bei den Pflichtbossen, die euch in der großen Festungsanlage jeder Zone erwarten, hat From Software wieder alle Register gezogen. Schon Godrick, der erste Hauptboss, lässt mit seinem Design, seinen Angriffsmustern und seiner grandiosen Inszenierung euren stählernen Hintern auf Grundeis gehen. Und ohne zu viel vorwegzunehmen: Im späteren Spielverlauf schickt euch Elden Ring in teils wirklich abgefahrene Kämpfe, in denen die Entwickler neue Mechaniken ausprobieren und es wieder mal ordentlich übertreiben. Im positiven Sinn. Bevor wir nun Spielwelt und Gameplay zusammenführen und erklären, wo dem Spiel ein ganz besonders großer Wurf gelungen ist, haben wir aber auch noch ein paar kleinere Hühnchen mit Elden Ring zu rupfen. Die meisten Patzer, die sich das Spiel erlaubt, sind vermutlich der Engine geschuldet und für Serienveteranen nichts Neues. So ist etwa der Charaktereditor, trotz dramatisch verbesserter Hauttexturen und Frisuren, wieder ein undurchschaubarer Wust aus Schiebereglern. Beim etwas lieblosen Aufbau der Ausrüstungs- und Inventarmenüs hat sich ebenfalls nichts getan. Zudem stört, dass Umhänge und zweihändig geführte Waffen gerne durch euren Schild clippen, wenn ihr ihn auf dem Rücken tragt. Genauso, wie euer Charakter durch die dichte Vegetation im Spiel wandert, ohne dass sie großartig darauf reagiert. Seinen nicht mehr ganz taufrischen Grafikmotor kaschiert Elden Ring in den meisten Fällen durch superbes Artdesign und tolle Beleuchtung. Gerade nachts

Das Menü für die Grafikeinstellungen in der PC-Version ist nicht übermäßig umfangreich, erfüllt aber seinen Zweck. Im Gegensatz zur Konsolenfassung dürft ihr auch die Bewegungsunschärfe abschalten.

MEINE MEINUNG

Stefan Wilhelm



„Ich habe mein Spiel des Jahres schon gefunden."

Die positiven Eindrücke haben sich bestätigt, und Elden Ring ist einiger kleiner Patzer zum Trotz eines der besten Spiele geworden, die ich seit langem gespielt habe. Das bezieht sich nicht nur auf das Action-RPG-Grundgerüst mit seinen flexiblen Build-Möglichkeiten, seinen vielseitigen Waffen und seinem Fortschrittssystem. Das liegt nicht nur am faszinierenden Szenario, das From Software mal wieder herrlich düster, mysteriös und abgefahren präsentiert. Und es hängt auch nicht rein an der Open World, die so monumental, wunderschön gestaltet, abwechslungsreich und vollgestopft ist, dass ich jede freie Sekunde mit ihrer Erkundung verbringen will. Nein, es ist die meisterhafte Art und Weise, wie all diese Zahnräder ineinander greifen, bei der dem Spiel sein größter Wurf gelingt. So schnell mich Elden Ring einerseits manchmal auf den Boden der Tatsachen zurückholt, wenn ich mir wieder einen Boss oder einen Dungeon für später aufheben muss, weil mein Charakter wegen des entschleunigten Fortschrittssystems einfach noch nicht weit genug ist, so viele Möglichkeiten stellt es mir andererseits offen, um mein Ziel irgendwann zu erreichen. Und dieser Motivationskreislauf ist so stark, dass ich jetzt schon weiß, dass er mich die nächsten Monate absolut großartig unterhalten wird.



Wandelnde Tempel sind nur eine von vielen Überraschungen im Zwischenland.

und bei regnerischem Wetter kann das Spiel aber auch ziemlich dröge und alt aussehen. Der aufwändig gestalteten und beleuchteten Spielwelt schieben wir außerdem die kleinen, aber häufigen Framerate-Einbrüche in die Schuhe, die uns im Test noch aufgefallen sind. Die Vollversion läuft zwar bedeutend flüssiger als der Network Test, trotzdem sollte From Software hier noch weiter nachbessern. Auch auf Last-Gen-Konsolen geht die Performance in Ordnung, dort spielt ihr aber nur mit maximal 30 Fps. Wer zudem ein besonderes Auge für aufploppende Vegetation hat, der wird aktuell vor allem auf großen Grasflächen fündig.

Der eigentliche Endboss

Das nervigste Überbleibsel aus den geistigen Vorgängern ist aber die teils immer noch ziemlich miese Kamera. Mit Gegnern, die größer sind als der Bildausschnitt, hat sie mal wieder ihre liebe Mühe. Ein Problem, das euch bei Elden Ring vermutlich häufiger auffallen wird als früher, denn das Spiel wirft euch reihenweise gigantische Feinde entgegen. Trolle, Steingolems und Drachen in allen Formen und Farben sind toll inszeniert und eindrucksvoll, aber nur, solange ihr sie auch sehen könnt. Hier hätte die Kamera gerne auch zu Fuß etwas herauszoomen können, wie sie es auf dem Pferd schon tut. Meist hilft nur, den Lock-on abzuschalten und aufs Beste zu hoffen. Diese Schönheitsfehler sind zwar spürbar und nervig, sie schaffen es aber nicht, vom größten Erfolg des Spiels abzulenken: Elden Ring versteht sich hervorragend darin, die bekannten Mechaniken und Fortschrittssysteme seiner Vorgänger mit der neuen Open World zu verweben. Grundsätzlich habt ihr es mit dem gleichen Unterbau aus freier Klassenentwicklung, Waffenupgrades und der Jagd nach Ausrüstung zu tun wie etwa bei Dark Souls 3.

Gewohnt, genial, geheimnisvoll

Allerdings versteckt Elden Ring die meisten dieser Bestandteile in allen möglichen Ecken seiner Spielwelt. Neue Waffen kauft ihr selten bei Händlern, sondern erhaltet sie nach Kämpfen mit besonderen Gegnern oder aus Schatztruhen. Gleiches gilt für Schmiedematerialien, die ihr vor allem in Minen sammelt, und für Magie, deren Lehrer sich gerne in unscheinbaren Höhlen verbergen. Wollt ihr außerdem zusätzliche Zaubersprüche ausrüsten, levelt ihr kein schnödes Attribut mehr auf. Stattdessen sucht ihr nach einem speziellen Item, was oft mit einem kleinen Rätsel einhergeht. Auch die Slots für die nun Talismane genannten Ringe erhöht ihr auf diese Weise. Die aus Dark Souls 3 bekannten Waffenfähigkeiten kehren zurück, sie sind diesmal allerdings austauschbar und ebenfalls kreuz und quer im Zwischenland verteilt. All das entschleunigt, zumindest im ersten Durchgang, spürbar das Fortschrittssystem und zwingt euch dazu, die Spielwelt ausgiebig zu erkunden. Und dass dieses Erkunden allein wegen der Vielfalt an Orten, der vielen Überraschungen und des superben Artdesigns enorm viel Spaß macht, haben wir eingangs schon erwähnt. Elden Ring schafft es aber auch, euch für die meisten Trips gebührend zu belohnen. Am effektivsten geschieht das natürlich durch den hohen Schwierigkeitsgrad, wegen dem ihr alles an Upgrades und Währung mitnehmen wollt, was ihr in die Finger kriegen könnt.

Fazit

Es braucht auch als Serienveteran eine gewisse Zeit, um sich an die neue Struktur zu gewöhnen. Aber dafür fühlt sich die inzwischen doch recht routinierte Souls-Formel wieder fast so frisch, spannend und mysteriös an wie beim ersten Mal. Und es wäre noch maßlos untertrieben, zu behaupten, Elden Ring stecke voller Geheimnisse. Weil ihr stets an Dutzenden Orten euer Glück versuchen könnt, und weil euch die offene Welt mehr taktische Optionen zur Verfügung stellt, gibt sich der Souls-Nachfolger auch für Neueinsteiger etwas zugänglicher. Mit komfortablerem Koop-Modus und NPC-Geistern, die ihr in großen Kämpfen herbeirufen dürft, wurden darüber hinaus auch die direkten Support-Systeme aufgebohrt. Trotzdem braucht ihr für das Spiel immer noch gute Nerven, ein gewisses Maß an Reaktionsvermögen und, noch mehr als früher, Zeit und Geduld. Bringt ihr aber all das mit, dann findet ihr bei Elden Ring eine der besten RPG- und Open-World-Erfahrungen seit sehr langer Zeit.

Wie schlägt sich die PC-Version?

Auch PC-Spielern können wir Elden Ring wärmstens ans Herz legen. Zwar seid ihr From-Software-typisch auf maximal 60 Fps begrenzt, und mit nativer 4K-Auflösung bei gleichzeitig maximalen Details kommen auch performante Gaming-Rechner manchmal ins Schwitzen. Wer aber beispielsweise die Qualität von volumetrischen Effekten, Beleuchtung oder Schatten etwas herunterreguliert oder mit einer Auflösung von 1440p leben kann, genießt Elden Ring auf dem PC in einer flüssigen Bildrate. Im Vergleich zu den Konsolenversionen ist uns zudem weniger aufploppende Vegetation aufgefallen. Wie immer in der erweiterten Souls-Reihe gilt übrigens auch bei Elden Ring: Die mit Abstand beste Erfahrung habt ihr mit einem Controller. ❑

MEINE MEINUNG

Maik Koch



„Dark Souls oder Bloodborne waren nur die Ouvertüre.“

Als From-Software-Fan möchte ich die Erinnerungen an das erste Dark Souls auszulöschen. Am besten komplett ahnungslos und hilflos von vorn beginnen. Mit Elden Ring ist das nun nicht mehr nötig. Das Gefühl der Verlorenheit zieht Fans magisch an, kann Neulinge aber auch leicht abschrecken. Das Zwischenland scheint groß, vielleicht etwas leer und verloren. Jedoch ist das genauso konzipiert. Das befriedigende Belohnungsgefühl für Ausprobieren und Scheitern – all das wirkt weitaus stärker nach als in Dark Souls. Egal ob NPCs, Lore oder die Gestaltung der Welt: Elden Ring stellt in Sachen Größe und Tiefe alles bislang Dagewesene mit einer malerischen Leichtigkeit in den Schatten. Was From Software audiovisuell arrangiert hat, ist an Monumentalität nicht mehr zu überbieten. Miyazaki schafft es, Veteranen sowie Neulinge gleichermaßen zu überraschen. Nach Dark Souls schaffte es kein Spiel, dieses intensive erste Mal erneut fühlbar zu machen. Elden Ring benötigte hierfür nicht mal eine Stunde.

PRO UND CONTRA

- ➕ Eindrucksvolle Spielwelt mit tollem Artstyle und schicker Beleuchtung
- ➕ Etliche Secrets und vielfältige Orte
- ➕ Spannendes Szenario mit dichter Atmosphäre und vielen interessanten Charakteren
- ➕ Klasse umgesetztes Fortschrittssystem, das zum ausgiebigen Erkunden einlädt
- ➕ Tolle, intensive Kämpfe mit soliden Neuerungen
- ➕ Abwechslungsreiche und superb designte Gegner und Bosse
- ➕ Unverwüstlich motivierendes Souls-Gameplay mit flexiblem Klassensystem und vielfältigen Waffen
- ➕ Riesiger Umfang
- ➖ Kleine, aber häufige Einbrüche in der Bildrate und Pop-ins bei Vegetation
- ➖ Störende Clipping-Fehler
- ➖ Kamera teils sehr unvorteilhaft
- ➖ Einige recycelte Feinde



KOLUMNE

Elden Ring

Ja, die Souls-Spiele müssen so schwer sein!

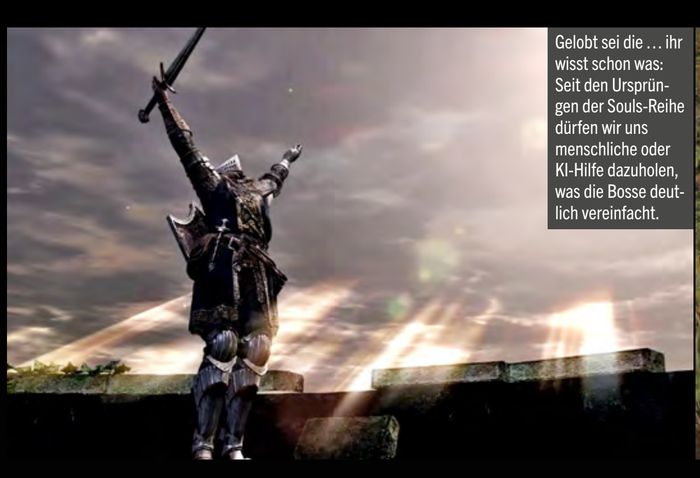
Von: Stefan Wilhelm

Elden Ring ist da, und es hat mal wieder einen recht hohen Schwierigkeitsgrad im Schlepptau. Aber warum eigentlich?

Freunde des Masochismus, endlich ist es wieder so weit: Ein neues Spiel von From Software steht in den Läden. Und so sicher wie das Umbasa in der Kirche werden sie auch diesmal wieder ausbrechen: die Diskussionen über den Schwierigkeitsgrad. Während die Fangemeinde wieder mal genau das bekommt, was sie haben will, können viele andere Spieler nur mit den Köpfen schütteln: „Warum tut man sich sowas an?“

Diesmal haben die Entwickler zwar explizit versprochen, das Spiel zugänglicher für Neueinsteiger zu machen, und Situationen, in denen man völlig feststeckt, so gut es geht zu vermeiden. Tatsächlich ist ihnen das dank der freien Struktur des Spiels auch recht gut gelungen. Aber das bedeutet nicht, dass das Moment-to-Moment-Gameplay per se leichter geworden ist. Feinde in Elden Ring sind immer noch höchst aggressiv und können unvorsichtige Spieler in Sekundenschnelle zerlegen. Wie in den geistigen Vorgängern gilt also: Wir müssen uns gut umsehen, Angriffsmuster studieren und ein gewisses Maß an Reaktionsvermögen mitbringen.

Sind die Zugeständnisse an Einsteiger also vielleicht doch nicht umfassend genug? Sollte From Software für eine größere Zielgruppe endlich in den sauren Apfel beißen, und den Schwierigkeitsgrad frei einstellbar machen? Nun, um eines gleich mal vorneweg zu sagen: Grundsätzlich empfinde ich es als begrüßenswert, wenn Entwickler ihre Titel für so viele Spieler wie möglich zugänglich machen. Allerdings unter zwei Bedingungen: Die Spielerfahrung sollte nicht darun-



Gelobt sei die … ihr wisst schon was: Seit den Ursprüngen der Souls-Reihe dürfen wir uns menschliche oder KI-Hilfe dazuholen, was die Bosse deutlich vereinfacht.



Elden Ring erlaubt dank seiner offenen Welt und der größeren Vielfalt an taktischen Optionen viele Lösungswege. Dazu gehören auch die mächtigen Geister.

ter leiden, und die Entwickler sollten weiterhin größtmögliche künstlerische Freiheit besitzen. Und hier hätten wir bei den Titeln von From Software dann ein Problem.

Wer viel wagt …

Denn der Schwierigkeitsgrad ist in Dark Souls oder Elden Ring nicht einfach nur selbstzweckhaft hoch, sondern er unterstützt, ermöglicht und bereichert beinahe alles, wofür diese Spiele so geschätzt werden. Das fängt schon bei der Story an: Jeder Teil versetzt uns zu Anfang in die Rolle eines Underdogs. Uns wird klargemacht, dass wir nur ein kleines Licht in dieser lebensfeindlichen Welt sind, das sich zunächst beweisen muss. Meistens steigen wir mit zerfetzten Klamotten aus einem namenlosen Grab, und haben schon unsere liebe Mühe damit, am Friedhofswärter vorbeizukommen. Das erfrischende Gegenteil zur sonst so üblichen Power-Fantasy also.

Solche Szenarien sind aber nur dann immersiv und atmosphärisch, wenn wir nicht schon von vornherein eine unbesiegbare Gottheit sind. Ich schaue hier mal vorwurfsvoll Richtung Diablo 3. Stattdessen sind die Gegner meistens wirklich so gefährlich, die Spielwelt wirklich so verloren und die Reise wirklich so beschwerlich, wie uns das Spiel weismachen will.

… der viel gewinnt!

Aber dafür fühlen sich unsere Triumphmomente dann eben auch wirklich so bedeutsam an, wie sie es in der Geschichte sind. Nun ist die Story vielleicht nie ein großer Pluspunkt in diesen Spielen, die Atmosphäre aber schon – und die wird zu einem großen Teil vom Schwierigkeitsgrad getragen. Wenn eine bestimmte Szene besonders dramatisch erscheinen soll, drehen die Souls-Spiele die Machtverhältnisse außerdem gerne mal um. Und das funktioniert natürlich nur, solange es überhaupt etwas zum Umdrehen gibt: Der Kampf gegen eine vom Weg abgekommene Ordensfrau in Demon's Souls würde sich nicht so dreckig anfühlen, wenn alle anderen Gegner genauso leicht zu besiegen wären. Und wenn in Dark Souls der stolze Wolf Sif plötzlich vor uns zu humpeln anfängt, hat das deswegen Gewicht, weil wir vorher noch dachten, wir müssten bis zum Schluss um unser Leben kämpfen. Das sind Momente, die im Gedächtnis bleiben. Genau wie die vielen kleinen und großen Erfolgserlebnisse, für die man immer wieder zurückkehrt. Momente, die zunächst weniger mit einer Geschichte oder mit Charakteren zu tun haben, wie es in vielen anderen Spielen der Fall wäre, sondern vielmehr mit Kampfdesign und Anspruch.

Spannungskatalysator

Und wo wir schon bei den Kämpfen sind: Vor allem sie profitieren massiv vom Schwierigkeitsgrad. Ich würde sogar so weit gehen, zu behaupten, sie wären ohne ihn schlicht nichts Besonderes mehr. Denn obwohl Dinge wie das Trefferfeedback, die Animationen, sowie die Waffen- und Gegnervielfalt auch unabhängig von der Schwierigkeit exzellent sind, gäbe es ohne sie keinen Grund mehr, auf all das wirklich achten zu müssen. Und „Achten" ist die kleine Schwester von „Wertschätzen". Was bliebe dann in den Kämpfen übrig? Ganz nettes, aber simples Gekloppe, bei dem wir alle paar Sekunden warten müssten, bis unsere Ausdauerleiste wieder voll ist? Hier schaue ich mal vorwurfsvoll Richtung Skyrim. Ihren sprichwörtlichen Impact bekommen die Gefechte in den Souls-Games vor allem, weil Aktionen auf beiden Seiten wirklich zählen. Und die Ausdauerleiste ist hier im Gegensatz anderen Spielen keine Mechanik, die uns einfach nur ausbremst, sondern der vielleicht wichtigste Bestandteil des Gameplays. Sie entscheidet nicht nur darüber, wie schnell wir einen Gegner niedermähen können, sondern vor allem, ob wir den nächsten, potenziell tödlichen Treffer kassieren oder nicht.

Dieser kleine, grüne Balken wurde durch den Schwierigkeitsgrad zu dem Element, welches das unscheinbare Demon's Souls erst zu einem Exportschlager, und dann zum Grundstein eines neuen Genres machte. Und der zuvor im Westen eher unbedeutende Entwickler From Software wurde ins Rampenlicht befördert. Bedrückende Atmosphäre, taktische Kämpfe und Fantasy-Setting, das können viele. Sich all das aber in „ziemlich schwer" zu trauen, das konnte zur damaligen Zeit wohl nur ein kleiner japanischer Nischenentwickler, der nicht mehr viel Beachtung zu verlieren hatte.

Markenzeichen

Was ich damit sagen will: Dass diese Spiele schwer sind, das ist für mich untrennbar mit der DNA von From Software verbunden, wie man sie im Westen kennt. Dieser Aspekt ist es, der sie groß gemacht hat. Und natürlich ist es bei Weitem nicht das einzige, was ich an den Spielen schätze. Die ganzen anderen Qualitäten habe ich ja schon aufgezählt. Aber es ist für mich der Bestandteil, der alles zusammenhält und bereichert, die Würze in der Suppe quasi. Klar, nun ist auch From Software in puncto Herausforderungsgrad nicht unfehlbar.

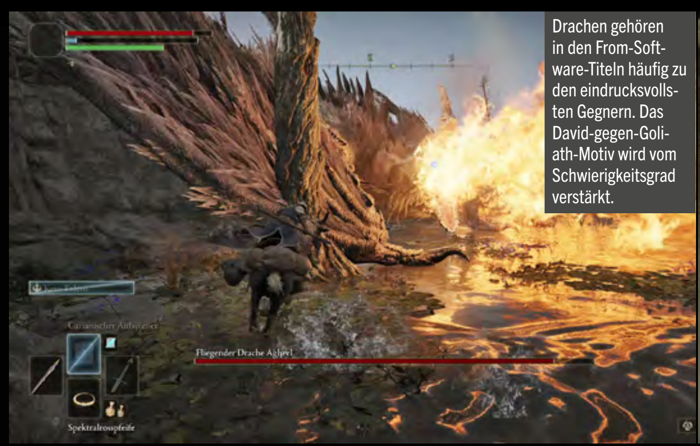
Den oft gehörten Spruch „Hart, aber immer fair" können wohl nur die unterschreiben, die noch nie einer kaputten Hitbox, einem Teleport-Griff oder der teils wirklich miesen Kamera zum Opfer gefallen sind. Vorwurfsvoller Blick Richtung Bloodborne! Jetzt könnte man all das natürlich zu einem gewissen Maße für Gatekeeping halten, also die bewusste Entscheidung, bestimmte Spielergruppen durch den Schwierigkeitsgrad auszuschließen.

Kommt rein, das Feuer ist warm!

Das ist in meinen Augen aber in vielerlei Hinsicht ziemlicher Quatsch. Zum einen, weil die Spiele fast immer Optionen anbieten, um den Schwierigkeitsgrad zu senken. Die sind nicht im Menü anwählbar, sondern finden sich in Form von Koop und Nachrichten vorwiegend im Multiplayer-Modus. Klar, wie so oft in japanischen Spielen ist das alles etwas kompliziert und versteckt, aber die Möglichkeiten sind da.

Zum anderen müssen wir, wenn wir die Vielfalt in der Spielebranche wahren wollen, akzeptieren, dass manche Entwickler ihre Titel eben nach einem ganz bestimmten Schema gestalten. Das ist kein Gatekeeping, das ist Zielgruppenorientierung, und um es mal etwas zu überdramatisieren: Das ist auch irgendwo das gute Recht eines Videospiels als Kunstprodukt. Wenn ich mich in der aktuellen Gaming-Landschaft so umsehe, dann könnte der Fokus auf eine bestimmte Zielgruppe so manchen anderen Entwicklern auch mal wieder ganz guttun. Ein finaler, ganz besonders vorwurfsvoller Blick Richtung Battlefield und Call of Duty.

Und zu guter Letzt kenne ich wenig andere Gaming-Communitys, in denen das eigene Versagen so zelebriert wird wie bei den Souls-Spielen. Hier sollte sich wirklich niemand wegen mangelnder Kompetenz ausgeschlossen fühlen. Klar gibt es die Speedrunner, die „git gud"-Schreiber und die Mit-einer-Tanzmatte-Durchspieler. Aber wenn wieder ein neuer Titel in den Läden steht und es neue Mechaniken zu erlernen gibt, dann versinken wir doch erstmal alle im gleichen Boot. ❑



Drachen gehören in den From-Software-Titeln häufig zu den eindrucksvollsten Gegnern. Das David-gegen-Goliath-Motiv wird vom Schwierigkeitsgrad verstärkt.



Hilfsfunktion mit Risiken: Wer menschliche Hilfe beschwört, läuft Gefahr, überfallen zu werden. Und Spieler-Nachrichten haben nicht nur Gutes im Sinn!

Genre: Online-Rollenspiel
Entwickler: Amazon Game Studios, Smilegate et al.
Hersteller: Amazon Game Studios
Termin: 11. Februar 2022
Preis: Kostenlos
USK: ab 16 Jahren



Lost **Ark**

Lost Ark ist ein ziemlich interessanter Fall. Schließlich erhalten wir zum Release bei uns im Westen gleichzeitig noch knapp vier Jahre an Inhalten, die mit der Zeit für Smilegates MMORPG veröffentlicht wurden. Ob sich der Titel auf dem westlichen Markt behaupten kann, klären wir hier.

Von: Daniel Link & Lukas Schmid

Ich warte nun bereits seit acht Jahren auf Smilegates MMORPG Lost Ark. Über die Zeit habe ich den Fortschritt des Titels verfolgt und miterlebt, wie er von einem unterdurchschnittlichem MMO zu einem wahren Fan-Liebling wurde. Eine ähnliche Situation durchlebte auch das mittlerweile äußerst beliebte Final Fantasy 14. Also war ich natürlich sehr gespannt auf die Veröffentlichung von Lost Ark hier bei uns im Westen. Ich muss definitiv sagen: Smilegate hat mich nicht enttäuscht. Lost Ark ist natürlich nicht perfekt, doch die Version für den westlichen Markt ist zumindest beinahe so gut, wie Lost Ark überhaupt sein kann. Doch fangen wir erstmal ganz am Anfang an: In Lost Ark spielen wir einen vom Schicksal auserwählten Helden, der die bevorstehende Invasion der Dämonen abhalten muss. Das gelingt uns, indem wir die namensgebenden Archen einsammeln, da nur diese die nötige Macht besitzen, die Dämonen zu vertreiben. Wir machen uns also auf in die große weite Welt, erkunden verschiedene Gebiete, treffen neue Charaktere, erleben spektakuläre Ereignisse und sammeln nebenbei auch noch die verlorenen Archen ein.

Auf der Suche nach der Arche

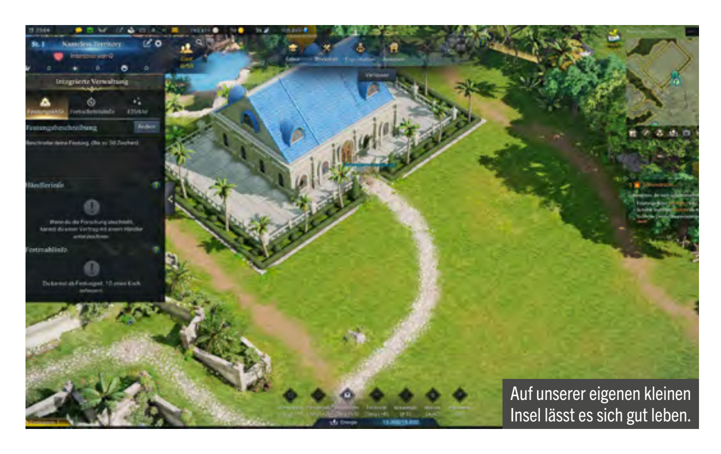
Die Handlung von Lost Ark ist zum größten Teil ganz nett. Hier erwartet uns keine epische Geschichte, die sich über ein gesamtes Jahrzehnt erstreckt, wie in Final Fantasy 14, doch zumindest ist sie ansprechend genug, um nicht langweilig zu werden. Im Verlauf der Handlung stürmen wir beispielsweise eine Festung, um einen tyrannischen Regenten zu stürzen, und halten mit der Unterstützung unserer Verbündeten ein Heer von Dämonen auf. Wir sind in jeder Situation natürlich der einzige Grund, wieso ein Unterfangen überhaupt gelingt, doch bei so einer Geschichte ist das natürlich zu erwarten. Schließlich sind wir der legendäre Held, der jedoch von jedem dahergelaufenen NPC Aufgaben aufgedrückt bekommt. Natürlich muss ein MMORPG wie Lost Ark ein paar Quests haben, doch entsteht hierdurch eine Art narrative Dissonanz, die sicherlich nicht jedem Spieler gefällt. Im Gegensatz zu Spielen wie The Witcher 3 und auch Final Fantasy 14 baut man in Lost Ark keinerlei Verbindung mit dem eigenen Charakter auf. Man ist der stumme, beinahe unfehlbare Protagonist dieser Welt, der aus jeder Situation glimpflich davonkommt. Diese Art der Erzählweise kommt Lost Ark jedoch tatsächlich zugute, da der Titel darauf basiert, dass Spieler mehrere Charaktere spielen. Sei es um die verschiedenen, ziemlich spaßigen Klassen auszuprobieren, oder um mehr



Für das Komplettieren einer Karte erhalten wir etappenweise nützliche Gegenstände.



Die Gravuren können unseren Spielstil unter Umständen gravierend verändern.



Auf unserer eigenen kleinen Insel lässt es sich gut leben.

Gold beziehungsweise Materialien zu erwirtschaften.

Grafische Höhen

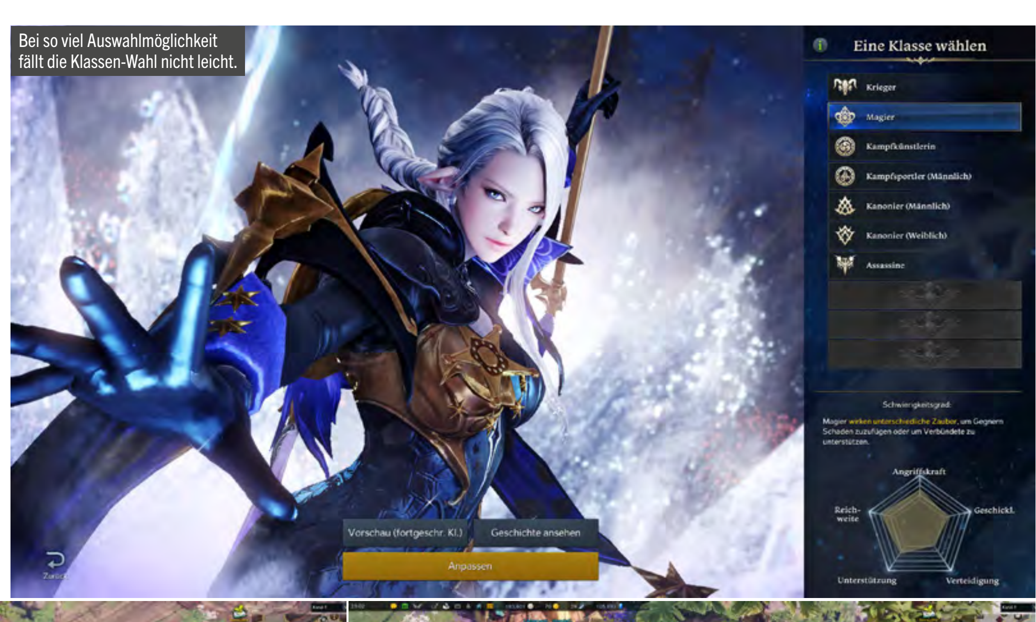
Im Klassen-Design und dem allgemeinen Gameplay liegen Lost Arks wahre Stärken. Anders als in vielen anderen MMOs nutzt Lost Ark eine isometrische Perspektive, wie man sie aus klassischen Action-RPGs wie Diablo und Path of Exile kennt. Man bewegt sich also per Maus und die Kamera ist zum größten Teil festgestellt. Das hat den Vorteil, dass wir einige atemberaubend hübsche Zonen zu Gesicht bekommen, welche die isometrische Perspektive vollends ausnutzen. Lost Ark ist ein ziemlich hübsches Spiel, was durch die Unterstützung von DirectX 11 direkt zum Release nur noch mehr zur Geltung kommt. Vor allem die späteren Gebiete sehen wunderschön aus, was das Erkunden Arkesias nur noch spaßiger macht. Das Ganze wird zusätzlich noch von einem grandiosen Soundtrack untermalt, der zu jeder Zeit die passende Stimmung vermittelt. Auch hatte ich selten so viel Spaß mit einem Action-RPG, wie es mit Lost Ark der Fall ist. Die verschiedenen Fähigkeiten sind wunderschön animiert, es gibt einige recht komplexe Systeme, und ich habe bisher noch keine Klasse gefunden, mit der ich mich langweile. Selbst wenn Lost Ark kein MMORPG wäre, würde ich wohl eine Menge Zeit in der Welt von Arkesia verbringen, und mit sämtlichen Dingen, die ein MMO so ausmachen, wird das Spielerlebnis nur noch besser.

Die Qual der Klassen-Wahl

Zur Veröffentlichung erhalten wir Zugriff auf insgesamt 15 verschiedene Sub-Klassen, verteilt auf Krieger, Kampfkünstlerin, Kanonier, Magierin, und Assassinin. In den Regionen Korea und Russland wurden bereits einige weitere Klassen veröffentlicht, hier im Westen müssen wir auf Dinge wie den Reaper jedoch noch ein wenig warten. In Lost Ark sind die verschiedenen Klassen übrigens geschlechtsspezifisch. Ein Berserker kann beispielsweise nur männlich, eine Bardin nur weiblich sein. Wirklich Sinn ergibt dieses System jedoch nicht, schließlich haben unsere Charaktere keine richtige Persönlichkeit. Das ist wohl auch den Entwicklern bei Smilegate aufgefallen, weswegen sie derzeit daran arbeiten, für jede Klasse eine Version eines anderen Geschlechts zu veröffentlichen. Zum Release gibt es beispielsweise den männlichen Todesschützen und die weibliche Kunstschützin. Diese unterscheiden sich Gameplay-technisch ein wenig voneinander, verkörpern jedoch das gleiche Grundkonzept: einen Revolverhelden mit Zugriff auf Pistolen, ein Scharfschützengewehr und eine Schrotflinte. Jede Klasse in Lost Ark besitzt eine Vielzahl an Fähigkeiten, von denen acht Stück gleichzeitig auf die Aktionsleiste gelegt werden können. Zusätzlich erhält man mit Level 50 noch Zugriff auf eine ultimative Fähigkeit und die meisten Klassen besitzen auch noch eine Identitätsleiste. Die Todesklinge kann beispielsweise insgesamt drei Orbs durch ihre Angriffe füllen, die ihr bei Aktivierung ein erhöhtes Angriffstempo und Zugriff auf eine Art Finisher-Move gewähren. Die Schattenjägerin hingegen kann sich in einen Dämonen verwandeln, wodurch sich ihre Fähigkeiten ein wenig ändern. Jede einzelne Klasse unterscheidet sich deutlich von den anderen und alle machen auch alle wirklich Spaß. Wenn man doch nur einen weiblichen Scharfschützen spielen könnte … Naja, das heißt dann wohl Abwarten.

Dürfen's ein paar Talente sein?

Während wir gemütlich auf Stufe 50 leveln, erhalten wir pro Stufenaufstieg ein paar Talentpunkte. Mit diesen können wir unsere einzelnen Fähigkeiten verstärken und ihnen durch das sogenannte Tripod-System auch noch zusätzliche Eigenschaften gewähren. Unter anderem kann sich so das Element eines Angriffs ändern, der Schaden wird deutlich erhöht oder andere spannende Dinge passieren. Beispielsweise wird der Scharfschütze mit einer Fähigkeit plötzlich unsichtbar oder ein Frontalangriff wird zum Rundumschlag. Wir können im Spiel auch noch verschiedene Voreinstellungen speichern, sodass wir schnell von einem AOE- zu einem Singletarget-Build wechseln können. Das zweite System, welches unsere Spielweise verändert, sind die sogenannten Gravuren. Diese



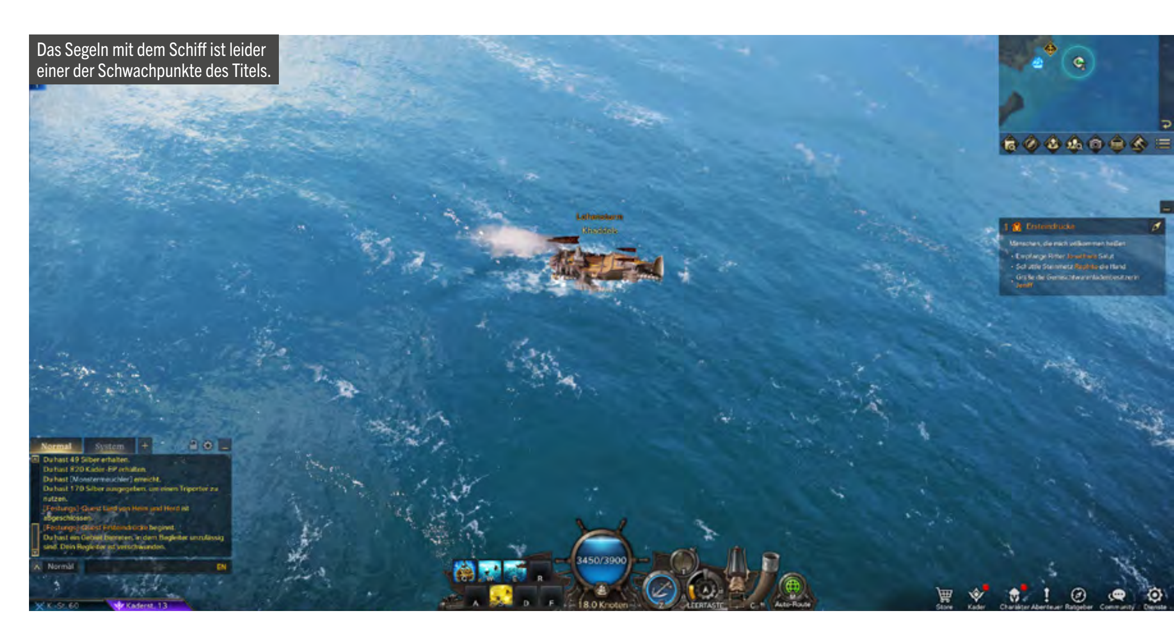
Bei so viel Auswahlmöglichkeit fällt die Klassen-Wahl nicht leicht.



Die Insel Punika dürfte wohl eines der hübschesten Gebiete in Lost Ark sein.

Die Welt von Arkesia beherbergt zahlreiche Gegenstände, die es einzusammeln gilt.

verleihen uns passive Boni wie erhöhten erlittenen und ausgeteilten Schaden oder einen Bonus auf unsere Mana-Regeneration. Dann gibt es noch ein paar klassenspezifische Gravuren. So erhält der Kampfmönch eine zusätzliche Elementarkugel oder die Kunstschützin verliert Zugriff auf ihre Schrotflinte, um den Schaden ihrer beiden verbleibenden Waffen zu erhöhen. Die Gravuren stellen einen der wichtigsten Endgame-Aspekte des Spiels dar, da diese durch verschiedene Ausrüstungsgegenstände aktiviert werden. Ob man einen Gegenstand mit den passenden Gravuren erhält, entscheidet der Zufall. Man muss also unter Umständen eine ganze Weile darauf warten, den präferierten Spielstil nutzen zu können. Oder man macht sich das Drop-Glück anderer Spieler zunutze, denn die meisten Gegenstände lassen sich im Auktionshaus des Spiels kaufen und verkaufen. Da das Gameplay von Lost Ark jedoch ziemlich gut gestaltet wurde, ist es gar nicht so schlimm, wenn man ein bisschen mehr spielen muss, bis man die Best-in-Slot-Gegenstände erhält.



Das Segeln mit dem Schiff ist leider einer der Schwachpunkte des Titels.

Der ziemlich anspruchslose Gameplay-Loop

Weiterhin muss auch noch die eigene Ausrüstung verbessert werden, wodurch man Zugriff zu mehr PvE-Inhalten erhält. Diese sind derzeit in drei verschiedene „Tiers" untergliedert. Mit jedem Tier erhält man ein Set an Ausrüstung, welches dann auf mindestens Plus 15 aufgewertet werden muss, um das nächsthöhere Tier freizuschalten. Die dafür benötigten Materialien gibt es aus Chaosdungeons und Wächter Raids. In Ersteren müssen wir zahlreiche Horden an Monstern besiegen und ab und an sogar einen Boss. Die Wächter-Raids hingegen schicken uns in wahrer Monster-Hunter-Manier auf eine eigene Karte, wo wir dann ein Monster innerhalb von 20 Minuten besiegen müssen. Beide Aktivitäten können wir entweder alleine oder in einer Gruppe aus bis zu vier Spielern abschließen. Leider sind weder die Chaosdungeons noch die Wächter-Raids wirklich anspruchsvoll und lassen sich vor allem mit mehreren Spielern ziemlich leicht abschließen. Anspruchsvolle PvE-Inhalte sind derzeit der größte Schwachpunkt von Lost Ark. Zwar gibt es ziemlich viele PvE-Aktivitäten, beispielsweise einen Modus, in dem man einen Turm erklimmen muss, einen Boss-Rush, Abgrund-Dungeons und Raids, doch insgesamt wirken Tier 1 und Tier 2 eher wie das Tutorial des Spiels. Auch Tier 3 bietet derzeit nicht viele Inhalte, da der interessanteste PvE-Content aus Lost Ark, die sogenannten Legion-Raids, erst mit einem späteren Inhalts-Patch veröffentlicht werden. Viele Spieler aus anderen Regionen fanden erst mit deren Veröffentlichung richtig gefallen an dem MMO und das ist hier bei uns nicht anders. Um überhaupt zu den T3-Inhalten zu gelangen, müssen wir wie bereits erwähnt erst einmal unsere Ausrüstung auf die nötige Stufe bringen. Jedes Upgrade hat jedoch eine gewisse Chance, schlichtweg fehlzuschlagen. Hierdurch verlieren wir glücklicherweise nur die dafür eingesetzten Materialien, müssen also einen weiteren Tag Chaosdungeons und Wächter-Raids abschließen. Auf diesem Loop, bestehend aus Materialien sammeln und Ausrüstung aufwerten, basiert das gesamte Endgame des MMORPGs. Hier muss wohl jeder für sich selbst entscheiden, ob er an diesem System Spaß hat oder nicht.

Inhalte noch und nöcher

Neben den Endgame-Inhalten bietet Lost Ark zusätzlich noch einige recht spaßige Nebenaktivitäten. Beispielsweise können wir, ähnlich wie in Guild Wars 2, die verschiedenen Karten komplettieren und werden etappenweise auch noch mit nützlichen Gegenständen belohnt. Jede Karte behaust verschiedene einzigartige Monster, ein paar Queststränge, besondere Gegenstände und unter Umständen sogar Welt-Bosse, die es zu besiegen, abzuschließen und einzusammeln gilt. Weiterhin gibt es in Lost Ark auch noch zahlreiche Sammelgegenstände. Hier stellen die Mokoko-Samen, von denen über 1.000 Stück auf der ganzen Welt verteilt sind, nur den Anfang dar. Beispielsweise sind nämlich auch noch knapp 100 verschiedene Inseln auf der Welt verteilt, die alle eine eigene Geschichte mit dazugehörigen Quests besitzen. Oft muss man für diese ein Minispiel absolvieren und wird am Ende dann mit einer Inselmarke belohnt. Die verschiedenen Inseln sind zwar recht spaßig, doch die Art, zu diesen zu gelangen, eher weniger.

Ein Schiff, um sie zu knechten

In Lost Ark ist man nämlich Besitzer eines eigenen Schiffes samt Besatzung. Leider ist das gesamte System rund um das Schiff recht skelettartig. Man bewegt sich wie beim normalen Spielen per Rechtsklick über den Ozean, sammelt vielleicht ein paar Gegenstände ein und passt auf, dass das eigene Schiff nicht während der Fahrt kaputtgeht. Wirklich ansprechend ist die Schiffsfahrt jedoch nicht und die meiste Zeit lässt man das Schiff automatisch an den gewünschten Ort fahren und lenkt sich in der Zwischenzeit mit spaßigeren Dingen ab. Zum Beispiel einem Toilettengang. Sämtliche Sammelgegen-



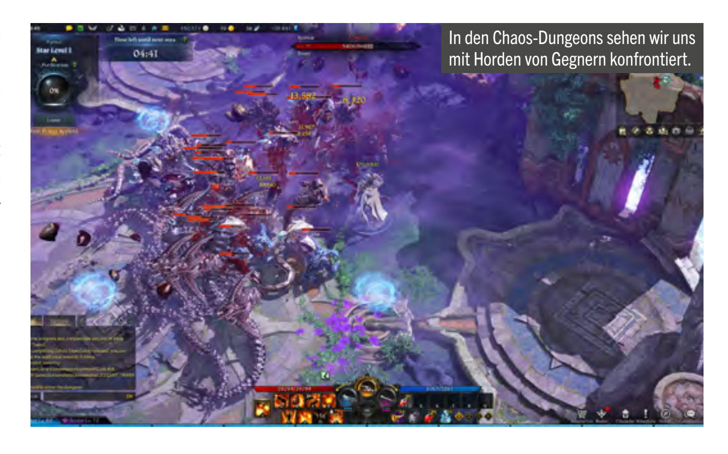
In diesem Menü können wir unsere Fähigkeiten ganz nach unserem Geschmack anpassen.

Sind die benötigten Materialien gesammelt, können wir bei einem NPC in jeder größeren Stadt unsere Ausrüstung aufwerten.

stände in Lost Ark gewähren etappenweise ein paar Gegenstände wie neue Emotes oder auch Fertigkeitspunkt-Tränke. Jeder Sammellustige erhält durch seine Leidenschaft also ein paar Dinge, die seinen Charakter ein kleines bisschen stärker machen. Absolut notwendig sind sie jedoch nicht, was eine ziemlich gute Balance darstellt.

Das eigene Inselparadies
Auch bietet Lost Ark ein Housing-System, auf welches man schon früh im Spiel zugreifen kann. Im Verlauf der Handlung bekommen wir eine eigene Insel geschenkt, die wir ganz nach unseren Wünschen gestalten können. Die meisten wirklich interessanten Gegenstände für unsere Insel befinden sich jedoch im Cash-Shop des Spiels, weswegen wir uns vor allem zu Beginn mit den Standard-Gebäuden zufriedengeben müssen. Auf unserer Insel können wir zusätzlich noch verschiedene Gegenstände wie Heiltränke herstellen und ab und an besucht uns auch noch ein Händler, der seltene Gegenstände verkauft. Natürlich können andere Spieler unser Inselparadies besuchen, was vor allem für Gilden einen netten Treffpunkt darstellen sollte.

Das altbekannte Crafting
Wie in vielen MMORPGs gibt es übrigens auch in Lost Ark die typischen Sammel- und Herstellungsberufe. So können wir Bäume Fällen, Steine abbauen, Fische angeln und die gewonnenen Materialien weiterverarbeiten. Mit der Zeit schalten wir hierdurch immer mehr Boni frei, wodurch wir zum richtigen Meisterhandwerker werden. Das Crafting-System ist zwar nicht allzu komplex, doch es stellt dennoch einen ziemlich netten Zeitvertreib dar,

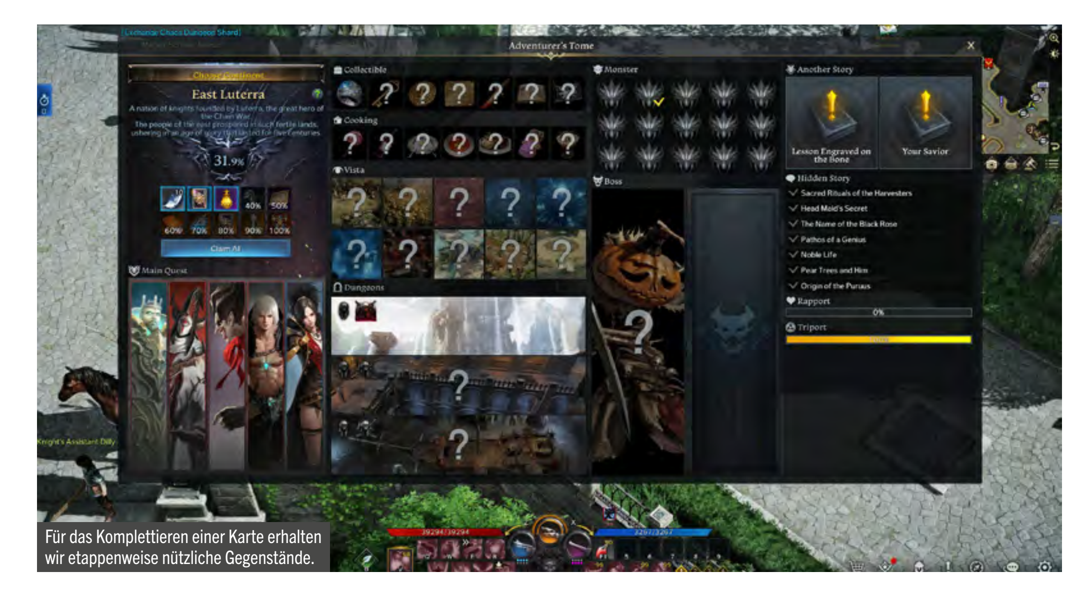

In den Chaos-Dungeons sehen wir uns mit Horden von Gegnern konfrontiert.

wenn man mal keine Lust auf etwaige PvE-Inhalte hat.

Ein Traum für PvP-Spieler
Ziemlich interessant dürfte Lost Ark für alle PvP-Liebhaber sein. Den Kampf Spieler gegen Spieler schaltet man bereits ab Stufe 26 frei, und das System grenzt sich völlig vom Rest Lost Arks ab. Jeder Spieler besitzt hier die gleiche Anzahl an Attributen und Talentpunkten und keine Verbrauchsgegenstände aus dem PvE können benutzt werden. Wer das Spiel also als reinen PvP-Titel erleben möchte, kann dies reinen Gewissens tun. Lost Ark bietet hier einige verschiedene Modi, eine gewertete Saison ist jedoch nur für den 3-gegen-3-Modus verfügbar.

Free2Play gleich Pay2Win?
Zu guter Letzt sollten wir noch über den Echtgeld-Shop des Spiels sprechen. Schließlich ist Lost Ark ein Free2Play-Titel, der sich über einen Ingame-Shop finanziert. Die meisten Shop-Inhalte sind kosmetischer Natur, so kann man sich ein paar Dekorationen für seine Insel kaufen, sowie Skins, Haus- und Reittiere und mehr. Weiterhin gibt es noch eine Art Abonnement, das uns kleine Boni gewährt wie reduzierte Reisekosten. Der womögliche Pay2Win-Aspekt von Lost Ark stammt jedoch daher, dass man sein Echtgeld gegen Ingame-Gold eintauschen kann. Das System funktioniert so ähnlich wie die WoW-Marke aus World of Warcraft oder der Währungstausch aus Guild Wars 2. In Lost Ark kann man durch Gold dann nützliche Dinge kaufen, etwa die perfekten Edelsteine oder auch Materialien, um die eigene Ausrüstung zu verbessern. Sämtliche Dinge lassen sich jedoch auch ingame erspielen, man spart sich über den Shop also lediglich ein wenig Zeit. Im Gegensatz zu Titeln wie World of Warcraft ist Lost Ark auch noch völlig kostenlos und einen wirklich großen Vorteil kann man sich durch eine gefüllte Brieftasche nicht erkaufen. Pay2Win ist immer ein großes Sorgen-Thema bei einem neuen, kostenlosen Spiel, Lost Ark gestaltet seinen Shop im Großen und Ganzen jedoch ziemlich Free2Play-freundlich.

Eine vielversprechende Zukunft
Die angesprochenen Systeme sind nur ein Bruchteil dessen, was Lost Ark so zu bieten hat und sämtliche Inhalte aufzulisten würde hier definitiv den Rahmen sprengen. Das MMORPG ist ein wirklich großes Spiel, schließlich kann Lost Ark auf knapp vier Jahre an neuen Inhalten zurückblicken, wovon wir die meisten direkt zu Veröffentlichung erleben können. Lost Ark ist sicherlich kein perfektes Spiel und an einigen Ecken müssen die Entwickler noch ein wenig schleifen, doch insgesamt gibt es wohl für jede Art MMO-Spieler irgendwas in der Welt von Arkesia zu tun. Für die Zukunft können wir uns außerdem noch auf spannende Inhalte wie Legion Raids freuen und die Entwickler arbeiten weiterhin daran, neue interessante Dinge zu implementieren, wie beispielsweise einen reinen PvP-Kontinent. Da Lost Ark auch noch völlig kostenlos ist, gibt es kaum einen Grund, dem Spiel nicht zumindest eine Chance zu geben. ❑


Für das Komplettieren einer Karte erhalten wir etappenweise nützliche Gegenstände.

MEINE MEINUNG

Daniel Link



„Die (fast) beste Version, die der westliche Markt bekommen konnte."

Das hier ist nun mein drittes Mal, dass ich auf einem völlig neuen Server mit Lost Ark anfange. Die Release-Version für den Westen ist Smilegate und Amazon wirklich gut gelungen und außer ein paar anspruchsvollen PvE-Inhalten hinkt das MMORPG den Versionen anderer Regionen kaum hinterher. Klar ist Lost Ark nicht perfekt. Die Handlung könnte interessanter sein, das Umhersegeln mit dem Schiff ist ziemlich langweilig und ich würde wirklich gerne einen weiblichen Scharfschützen spielen. Wer Lost Ark jedoch trotz Free-2Play-Sorgen eine Chance gibt, erhält eine wunderschön gestaltete Welt, Action-RPG-Gameplay der Meisterklasse und so viele Inhalte, dass man gar nicht weiß, wo man anfangen soll.

PRO UND CONTRA

- ➕ Äußerst spaßiges Gameplay
- ➕ Wunderschön gestaltete Spielwelt
- ➕ 15 verschiedene Klassen
- ➕ Passender, stimmungsvoller Soundtrack
- ➕ Extrem viele verschiedene Inhalte
- ➕ Eigenständiger PvP-Modus
- ➕ Viel Raum zum Experimentieren durch Talente
- ➖ Mittelmäßige Story
- ➖ Ziemlich langweiliges Schiff-System
- ➖ Die interessantesten Inhalte sind noch nicht vorhanden
- ➖ Geschlechtsspezifische Klassen
- ➖ Bisher wenig anspruchsvoller PvE-Content



Total War: Warhammer 3



Genre: Strategiespiel
Entwickler: Creative Assembly
Hersteller: Sega
Termin: 16. Februar 2022
Preis: ca. 60 Euro
USK: ab 12 Jahren

Es ist mal wieder Zeit für ein neues Total War! Creative Assembly beendet seine Warhammer-Trilogie und versucht nebenbei, auch Einsteigern eine Chance zu geben. Wir klären im Test zum Strategiespiel, ob das Vorhaben aufgeht.

Von: Andreas Altenheimer, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Maria Beyer-Fistrich

Epische Computerspiele gibt es massenweise, doch die Total-War-Serie ist darüber hinaus ein ganz eigenes Biest. Egal, ob ihr im alten Rom kämpft, als Shogun einen Feldzug durch das feudale Japan führt oder die drei legendären Königreiche Chinas erobert: In jedem Spiel baut ihr Zug für Zug euer Reich aus, kooperiert mit befreundeten Nationen und befehligt in groß angelegten Schlachten ganze Armeen voller Polygonsoldaten, die sich gegenseitig die Köpfe einschlagen. Nahezu jedes Total War nimmt Bezug auf historische Ereignisse und reale Fakten, die wir aus dem Geschichtsunterricht kennen. Zu den wenigen Ausnahmen gehören die beiden Warhammer-Teile von 2016 und 2017, die auf dem gleichnamigen Tabletop-Klassiker von Games Workshop basieren und das Strategiekonzept mit einer gehörigen Portion Fantasy und Magie vermischen. Genau genommen peilte Entwickler Creative Assembly von Anfang an eine Trilogie an, die nun mit Total War: Warhammer 3 ihren Abschluss findet.

Bereits bei der Installation stellt ihr fest, dass die Devise der Briten endgültig „Nicht kleckern, sondern klotzen!" lautet: Das Spiel belegt nämlich satte 112 Gigabyte Speicher auf eurer Festplatte! Damit ist der dritte Streich fast doppelt so dick wie sein Vorgänger, was sich wiederum auf die Präsentation auswirkt. Allen voran wirkt die Grafik weniger bunt oder gar künstlich, stattdessen strotzt die Umgebung nur so vor Details und sorgt dank ihrer dezenten Farbgestaltung für eine viel düstere Atmosphäre. Hinzu kommen kurze, jedoch toll inszenierte Zwischensequenzen und ein stimmiger Orchester-Soundtrack.

Leider müsst ihr euch im Gegenzug auf lange Ladezeiten einstellen, die im Falle eines HDD-Speichermediums mehrere Minuten pro Speicherstand oder Schlacht in Anspruch nehmen. Ihr solltet deshalb genügend Platz auf einer SSD-Platte freischaufeln, um die Warterei signifikant zu reduzieren.

Altbekannter Strategiespaß

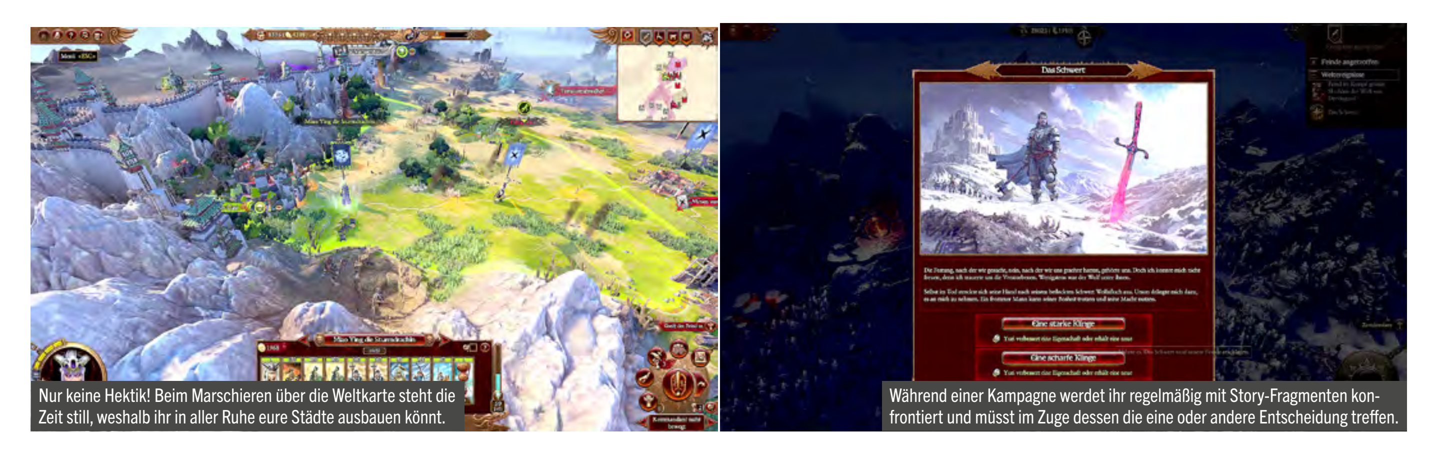
Der spielerische Kern von Total War: Warhammer 3 ist auf den ersten Blick gleichgeblieben: Ihr baut euer Reich in einem rundenbasierenden Modus auf, zieht eure Armeen in Form von kleinen Spielfiguren über die Weltkarte, stattet bereits eroberte Städte mit neuen Gebäuden aus und pflegt diplomatische Beziehungen mit anderen Fraktionen. Kommt es hingegen zu einem Konflikt zwischen zwei verfeindeten Parteien, dann könnt ihr in der Regel entscheiden: Möchtet ihr den Ausgang vom Computer generieren lassen oder die Schlacht lieber selbst ausfechten?

In ersterem Fall erhaltet ihr im Gegensatz zu den vorhergehenden Total-War-Spielen deutlich konkretere Informationen, wie vermutlich das Endresultat aussehen wird. Neben einer groben Erfolgschance blinken nun sämtliche Einheiten rot auf, die mit großer Wahrschein-



Dämon N'Kari gehört zu den Untergebenen von Slaanesh, einem der vier Chaosgötter von Total War: Warhammer 3.


Vor jeder Schlacht dürft ihr eure Einheiten positionieren und solltet sie geschickt in Gruppen einteilen, um sowohl gezielt als auch schnell Befehle erteilen zu können.



Nur keine Hektik! Beim Marschieren über die Weltkarte steht die Zeit still, weshalb ihr in aller Ruhe eure Städte ausbauen könnt.

Während einer Kampagne werdet ihr regelmäßig mit Story-Fragmenten konfrontiert und müsst im Zuge dessen die eine oder andere Entscheidung treffen.

lichkeit ihr Leben verlieren werden. Wollt ihr hingegen kämpfen, dann wechselt Total War in den Echtzeit-Modus und gibt euch die Befehlsgewalt über Hunderte von Soldaten. Diese werden in Einheiten zusammengefasst und sind in unterschiedliche Typen eingeteilt, die ihr wie in einem komplexen Schere-Stein-Papier-Prinzip möglichst effizient gegen die gegnerischen Truppen einsetzt. Bogenschützen agieren am besten im Hintergrund und sind ein gutes Mittel gegen Schwertkämpfer, berittene Einheiten sollten Fernkämpfer von der Seite flankieren, mit den Speerträgern hebelt man die Kavallerie aus und die Schwertkämpfer dezimieren im Idealfall eben jene Speerträger aus direkter Nähe.

Dank des Warhammer-Settings kommen noch zahlreiche fliegende Kreaturen und riesige Dämonen hinzu, ganz zu schweigen von den vielschichtigen Magiekünsten der Kommandanten. Letztere sorgen zudem für eine gehörige Portion Rollenspiel-Flair, indem sie mit zunehmender Gefechtserfahrung an Stärke gewinnen, Ausrüstungen tragen dürfen und mit jedem Levelaufstieg eine neue Kampffähigkeit erlernen oder zumindest eine alte verbessern.

Eine der größten Schwachstellen von Total War: Warhammer 3 ist die KI, die innerhalb der Echtzeitschlachten teilweise seltsame Auswüchse annimmt. Während ihr als Spieler tunlichst darauf achtet, eure Einheiten schön getrennt sowie gezielt auf eure Gegner zu verteilen, vertraut der Computer viel zu oft auf eine blinde Rush-and-Attack-Taktik.

Zudem sind uns im Test einige komische Aussetzer aufgefallen, die wir im „normalen“ Schwierigkeitsgrad beobachtet haben. Bestes Beispiel: Einmal platzierten wir frech unsere Bogenschützen in die erste Reihe und schossen gemütlich auf eine im Vordergrund stehende Einheit. Der Computer hingegen rührte sich nicht, obwohl massenweise Pfeile auf seine Soldaten regten. Erst als die Hälfte von ihnen tot am Boden lag, handelte er und bewegte seine Truppen.

Ungeachtet dessen gibt es viele Möglichkeiten und Fehlerquellen, die zu einem Scheitern eurer Eroberungspläne führen – egal, ob euch beim Ausbau eurer Städte das Geld ausgeht oder ihr in einer Schlacht von der plötzlich nachrückenden Verstärkung des Gegners überrannt werdet. Deshalb hebt sich die Serie bereits in den unteren Schwierigkeitsgraden massiv von leicht zugänglicheren Konkurrenzprodukten wie Sid Meier’s Civilization ab. Zwar ist die Steuerung in Anbetracht der hohen Komplexität gut sortiert, und zahlreiche Ingame-Hilfen erklären gezielt eure Fragen. Allerdings vermissen wir eine klassische Anleitung, die ihr komfortabel von vorne bis hinten durchblättern könnt und wo ihr euch nicht umständlich von einem Stichwort zum nächsten klicken müsst.

Trotzdem hat sich Creative Assembly eigens für Total War: Warhammer 3 etwas einfallen lassen, um Einsteigern unter die Arme zu greifen: eine umfangreiche Prolog-Kampagne, in der ihr die Rolle der Kislev-Rasse spielt und einen Großteil der Spielmechaniken erklärt bekommt. Die Kampagne nimmt mehrere Stunden Zeit in Anspruch und gibt sehr konkrete Ziele vor, die ihr nach und nach erfüllen müsst. Dabei verliert sie sich nicht in Detailfragen und lässt viele

Gerät eine Schlacht außer Kontrolle, dann wird es im Tumult schwer, Freund von Feind zu unterscheiden.

Jeder Kommandant besitzt eigene Fähigkeiten und kann ähnlich wie ein Rollenspielheld mit Rüstungen sowie Waffen ausgestattet werden.

Manche Städte könnt ihr nicht so ohne Weiteres erobern: Stattdessen müsst ihr sie mehrere Runden lang belagern, bis die feindliche Armee mürbe wird und ihnen die Essensvorräte ausgehen.

Habt ihr eine Konfrontation gewonnen, dann dürft ihr über das Schicksal eures Kontrahenten entscheiden und erhaltet je nach Wahl eine andere Belohnung.

Nuancen und Facetten offen. Sie konzentriert sich einfach auf das Wesentliche, nämlich das Erobern von Städten, die Grundlagen der Diplomatie und natürlich die Handhabung eurer Armee innerhalb einer Schlacht. Gut so!

Fraktionen-Overkill

Natürlich haben die Entwickler auch an ihre treuen Fans gedacht und beeindrucken zunächst mit einem enorm großen Umfang, der ebenfalls zum Festplattenhunger des Spiels beiträgt. So gibt es acht eigenständige Rassen, mit denen ihr die Hauptkampagne „Das Reich des Chaos" bestreitet. Die bereits erwähnte Rasse der Kislev orientiert sich grob an der russischen Kultur, während die Cathay entfernte Verwandte der Chinesen darstellen. Habt ihr keine Lust auf menschliche Einheiten, dann entscheidet ihr euch am besten für die Untergebenen der vier mächtigen Chaosgötter Khorne, Nurgle, Tzeentch oder Slaanesh. Abgerundet wird das Oktett von den Chaosdämonen und den Bewohnern der Ogerkönigreiche. Letztere sind allerdings Teil eines DLCs, den nur Erstkäufer, die Total War: Warhammer 3 bis zum 24. Februar 2022 erwerben, gratis erhalten. Die Geschichte der Kampagne knüpft nebenbei erwähnt direkt an das Ende des Prologs an. Demzufolge wurde Yuri Barkov vom Dämonenprinzen Be'lakor in die Irre geführt und dazu manipuliert, den Bärengott Ursun tödlich zu verwunden. Je nachdem, welche Rasse ihr spielt, verfolgt ihr entsprechend andere Ziele: Während die Menschen von Kislev und Cathay Ursun retten wollen, möchten die Untergebenen der Chaosgötter ihn endgültig tot sehen.

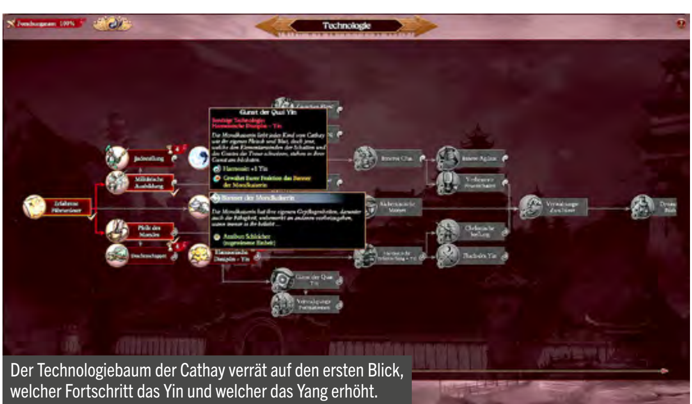
Jede Rasse besitzt überdies ein paar eigene Spielmechaniken, was für eine ganze Menge an Abwechslung sorgt. So sind die Slaanesh in der Lage, gegnerische Einheiten zu verführen und auf die eigene Seite zu ziehen, während die Tzeentch mithilfe der Wandlung der Wege den Gegner manipulieren und einen Krieg zwischen zwei befreundeten Fraktionen erzwingen können.

Einige Rassen glänzen sogar mit richtig innovativen Ideen, die von euch ein komplettes Umdenken bezüglich eures Armeeaufbaus abverlangen. Bestes Beispiel: die Cathay, die für ein ausgeglichenes Verhältnis zwischen den Kräften Yin und Yang leben. Sprich: Der Bau von Gebäuden, das Rekrutieren von Einheiten oder das Erforschen einer neuen Technologie verschiebt den Kompass entweder in Richtung Yin oder in Richtung Yang. Und je ausgeglichener dieses Verhältnis ist, desto effizienter agiert euer Reich.

Ein weiteres einmaliges Feature der Cathay-Rasse sind Karawanen, mit denen ihr Handelsrouten zu den Kislevs aufbauen könnt. Doch Vorsicht: Die Karawanen marschieren wie eigenständige Einheiten über die Spielwelt und sind demzufolge Überraschungsangriffen des Gegners ausgeliefert, die ihr im Zweifelsfall abwehren müsst.

Mehr Diplomatie wagen

Ansonsten hat sich Creative Assembly vornehmlich auf den Diplomatie-Aspekt gestürzt und diesen um sinnvolle Features erweitert. Besonders wichtig: Führt ihr mit einer anderen Fraktion ein militärisches Bündnis, dann sammelt ihr automatisch sogenannte Verbundenheit-Punkte. Diese wiederum könnt ihr auf mehrere Arten ausgeben, um euch beispielsweise eine Einheit



Der Technologiebaum der Cathay verrät auf den ersten Blick, welcher Fortschritt das Yin und welcher das Yang erhöht.



Der Überlebenskampf ist eine neue Schlachtform, in denen ihr mehrere Wellen von Gegner abwehren müsst und dafür geschickt Barrikaden aufbauen solltet.


Für jede Stadt gibt es verschiedene Bauoptionen, wie ihr sie mit neuen oder besseren Gebäuden ausstatten könnt.

des Bündnispartners zu leihen oder ihn um die Verteidigung einer eurer Städte zu bitten.

Richtig interessant wird es, sobald ihr Außenposten in den Städten eurer befreundeten Fraktion einrichtet: Danach stehen euch nämlich deren Einheitentypen zur Verfügung, die ihr fortan rekrutieren und mit euren eigenen Truppen kombinieren dürft.

Weitere Diplomatie-Neuerungen beziehen sich auf das Tauschen von Siedlungen oder den bereits in Total War: Three Kingdoms eingeführten schnellen Handel, dank dem ihr auf einen Blick sämtliche Erfolgschancen mit allen zur Verfügung stehenden Fraktionen angezeigt bekommt.

Jetzt mit bis zu acht Spielern gleichzeitig

Wer lieber mit Freunden spielen möchte, der kann die Hauptkampagne natürlich auch online spielen. Diesbezüglich hebt sich Total War: Warhammer 3 erneut in zwei Punkten von seinem Vorgänger ab: Zum einen können diesmal bis zu acht Spieler gegeneinander antreten, zum anderen führen auch auf der Weltkarte alle Teilnehmer ihre Aktionen gleichzeitig anstatt nacheinander aus. Das verleiht dem rundenbasierten Part einen gewissen Echtzeit-Faktor, weil ihr regelrecht vor den Einheiten eines anderen Spielers wegrennen und euch in eine eurer Städte flüchten dürft.

Obendrein gibt es noch zwei weitere Bonus-Kampagnen, die vornehmlich für Multiplayer-Sessions gedacht sind. Während sich in „Dunkelheit und Zwietracht" ebenfalls bis zu acht Spieler bekriegen, ist „Etwas ist faul im Staate Kislev" deutlich kompakter gestaltet. Creative Assembly hat die Mini-Kampagne explizit für einen langen Nachmittag konzipiert, in der bis zu drei Kontrahenten ein komplettes Abenteuer durchziehen können.

Habt ihr keine Lust auf eine der Kampagnen und wollt einfach nur ein paar Schlachten ausfechten, dann messt ihr euch wahlweise mit der Computer-KI oder erneut mit ein paar Freunden. Ein Großteil der Spielmodi wie „Landgefecht" oder „Belagerung" kennt der Veteran bereits aus den vorhergehenden Total-War-Spielen. Neu hingegen ist der sogenannte „Überlebenskampf": Hier rückt ihr mit eurer Armee von einem Knotenpunkt zum nächsten vor und müsst euch gegen mehrere Wellen von Gegnern zur Wehr setzen. Als Ausgleich dürft ihr direkt auf dem Schlachtfeld frische Einheiten rekrutieren und Schutzwälle errichten, um den Ansturm eurer Feinde zu bremsen. ❑


Die Tzeentch können dank der Wandlung der Wege Intrigen zwischen anderen Fraktionen spinnen und sie gegeneinander aufhetzen.

MEINE MEINUNG

Andreas Altenheimer



„Ein Total War für Einsteiger und Profis"

Die Total-War-Serie übermannt so manchen Anfänger mit ihrer Komplexität. Es gibt so vieles, das ich im Hinterkopf behalten muss und weshalb ich an zahlreichen Ecken zu scheitern drohe. Kein Wunder: Creative Assembly hatte schon immer Schwierigkeiten, einen guten Überblick über alle wichtigen Spielmechaniken zu geben – bis jetzt. Denn genau in dieser Hinsicht ist Total War: Warhammer 3 ein großer Schritt in die richtige Richtung. Die umfangreiche Prolog-Kampagne war längst überfällig: Zwar wird sich der Einsteiger auch hier aufgrund der vielen Icons und Optionen anfangs überfordert fühlen. Lässt er sich jedoch einfach fallen und folgt brav den vorgegebenen Anweisungen, dann merkt er mit der Zeit: Hoppla ... so schwer ist das eigentlich gar nicht! Veteranen freuen sich hingegen über den mordsmäßig großen Umfang, die teilweise herrlich innovativen Fraktionen (Cathay!) und sämtlichen Verbesserungen rund um das Thema Diplomatie. Nur bei der KI sollten sich die Macher nochmal hinsetzen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Extrem umfangreich
- ➕ Acht eigenständige Rassen mit teils richtig innovativen Spielmechaniken
- ➕ Stark erweiterte Diplomatie-Optionen
- ➕ Sehr gut geschriebener Prolog, der alle wichtigen Spielelemente erklärt
- ➕ Tolle Präsentation und Atmosphäre
- ➕ Multiplayer-Kampagne mit bis zu acht Spielern möglich
- ➖ Trotz der Prolog-Kampagne immer noch nicht leicht zu erlernen
- ➖ Sehr lange Ladezeiten (besonders auf HDD-Festplatten)
- ➖ Frisst über 100 Gigabyte Festplattenspeicher
- ➖ Unschöne KI-Aussetzer



Der Fotomodus ist eine nette Abwechslung zwischen den intensiven Kämpfen und bietet alle benötigten Tools für nette Schnappschüsse.

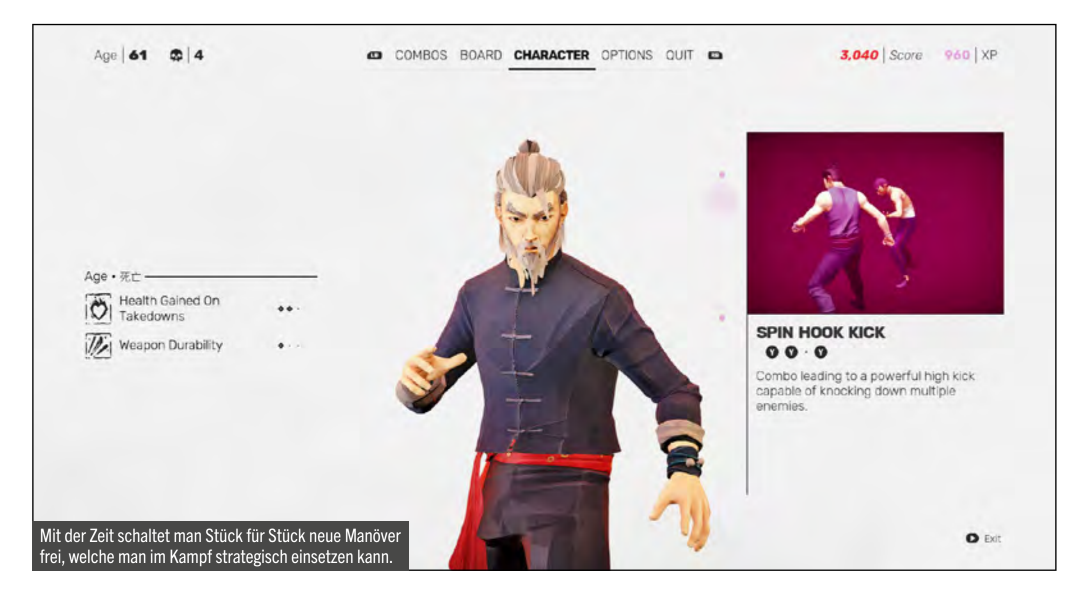
Genre: Action
Entwickler: Sloclap
Hersteller: Sloclap
Termin: 08. Februar 2022
Preis: ca. 40 Euro
USK: ab 16 Jahren

Sifu

Kann Sifu, das neue Spiel von Sloclap, trotz oder gerade wegen seines kompromisslosen Designs überzeugen? Das klären wir im Test!

Von: Simon Hoffmann & Lukas Schmid

Eigentlich klingt ein spielbarer Kung-Fu-Film nach einer guten Idee. Wer würde nicht gerne mal in der Rolle von Bruce Lee oder Jackie Chan zahlreiche Bösewichte gleichzeitig mit coolen Moves oder Waffen verprügeln? Tatsächlich gab es aber vergleichsweise wenige Spiele, die eine filmreife Präsentation im Stile solcher Filme mit dem Medium Videospiel kombinieren. Einen neuen Vertreter gibt es jetzt aber: Sifu, das am 08. Februar für PS5/PS4 und PC erschienen ist. Bockschwer soll es sein, aber belohnend zugleich, ein kompromissloses Spiel in allen Belangen. Kann das Kung-Fu-Action-Adventure einen bleibenden Eindruck hinterlassen?



Mit der Zeit schaltet man Stück für Stück neue Manöver frei, welche man im Kampf strategisch einsetzen kann.

Die Welt ist ein Dojo

Sifu ist in erster Linie ein 3D-Actionspiel, bei dem die Hauptaufgabe darin besteht, in fünf großen Levels eine Vielzahl von Gegnern zu überwältigen, sowie die Bosse in Duellen zu besiegen. Ihr steuert dabei den Sohn bzw. die Tochter (je nach Wahl des Spielers) eines alten Kung Fu-Meisters, welcher vor acht Jahren von Kriminellen umgebracht wurde. Natürlich sinnt ihr nach Rache und macht euch somit auf die Jagd nach den fünf Hauptverantwortlichen.

Der Plot ist wahrlich nicht revolutionär, doch er bietet einen soliden Rahmen für die fantastische Präsentation. Die Kamerafahrten sind vom ersten Moment an ebenso professionell und filmreif wie der gelungene Soundtrack. Auch der minimalistische Artstyle ist sehr gelungen. Zudem sind die Levels stets visuell kreativ und abwechslungsreich gestaltet. All dies führt zu sehr cineastischen und stimmigen Prügeleien, welche so auch im Kino laufen könnten … also, wenn sie gerade kein Videospiel wären.

Die Mechaniken, die diesen Prügeleien zugrunde liegen, sind auf den ersten Blick recht simpel. Eine Taste jeweils für schwere und leichte Angriffe, eine Taste zum Blocken, der Analogstick zum Ausweichen sowie eine Dash-Taste.

Sifu erzählt eine Geschichte über Rache. Wir müssen als Sohn oder Tochter, je nach wahl der Spielerschaft, den Tod unseres Vaters rächen.

Auch eine Fokusleiste steht euch zur Verfügung, die ihr nach Aufladung für Spezialangriffe strategisch einsetzen könnt.

Nicht wenige Spieler werden trotzdem spätestens ab dem zweiten Level den Controller oder wahlweise auch Maus und Tastatur an die Wand schmettern wollen. Sifu ist nämlich ein verdammt schweres und teilweise auch sehr frustrierendes Spiel, gerade am Anfang.

Wer sich nicht zu 100 Prozent konzentriert und punktgenau kontert, ausweicht oder schlichtweg flüchtet, wird relativ schnell ins Gras beißen. Schließlich gibt es keinerlei Items, die euch heilen könnten. Ihr möchtet Gesundheit regenerieren? Gut, dann erledigt Feinde, bestenfalls viele! Checkpoints gibt es in den Levels ebenfalls keine. Es ist also kaum möglich, das Spiel abzuschließen, wenn man sich nicht intensiv in die verschiedenen Spielmechaniken reinfuchst.

Alter vor Schönheit

Wenn man den Weg ins Jenseits findet, und das wird schnell passieren, kann sich unser Hauptcharakter dank eines magischen Amuletts wiederbeleben. Mit jeder Auferstehung werdet ihr aber älter. Sterbt ihr mehrmals hintereinander, so werden eure bisherigen Tode addiert und zu eurem bisherigen Alter hinzugefügt. Dieser Prozess läuft circa bis in eure 70er, ab diesem Punkt bricht das Amulett komplett und es heißt „Game Over“.

Gleichzeitig mit eurem Alter steigt Stück für Stück eure Kraft, doch im selben Moment verliert ihr an maximaler Gesundheit. Spätestens während eurer Midlife-Crisis sollte ihr also unter Umständen bedenken, mal ein bisschen vorzusorgen und vermehrt auf eure Verteidigung zu achten. Zudem könnt ihr über die Spieldauer hinweg neue Fähigkeiten erlernen sowie level-spezifische Boni freischalten.

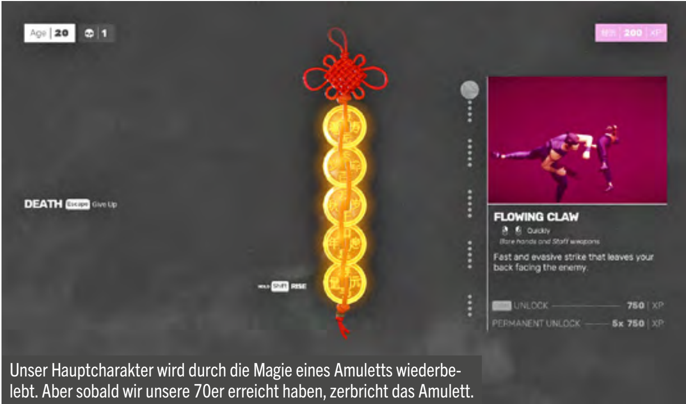
Das Alter wird dabei nicht etwa nach jedem Level resettet, sondern über das gesamte Spiel hinweg gezählt. Daher ist es nicht unbedingt empfehlenswert, schon den ersten Level im Rentenalter abzuschließen. Aber keine Sorge, man kann jederzeit in frühere Levels zurückkehren, um das Alter zu reduzieren, mit dem man sie abgeschlossen hat.

Das ist aber nicht ganz so hilfreich, wie man vielleicht denken mag. Stellt euch vor, ihr habt mit Hängen und Würgen einen schwierigen Level geschafft und gerade noch so den Bosskampf erreicht. Lohnt es sich dann überhaupt, den Level noch abzuschließen, wenn man weiß, dass man in der Welt danach als Greis kaum eine Chance haben wird? Schließlich müsst ihr den Level höchstwahrscheinlich sowieso noch ein paar Mal spielen, um wieder jung zu werden.

Oft nervt diese Art des Backtrackings. Klar, dadurch soll man immer besser werden und dieser Effekt tritt auch ein. Aber man stelle sich vor, man rennt durch einen der sehr langen Level, um jünger zu werden, und verreckt beim Boss dann trotzdem wieder mehrmals. Dann war der ganze Aufwand für die Katz und man muss noch einmal von vorne ran. Checkpoints gibt es in den Levels nämlich nicht, stattdessen nur mäßig hilfreiche Abkürzungen.

Keine Gnade in diesem Dojo!

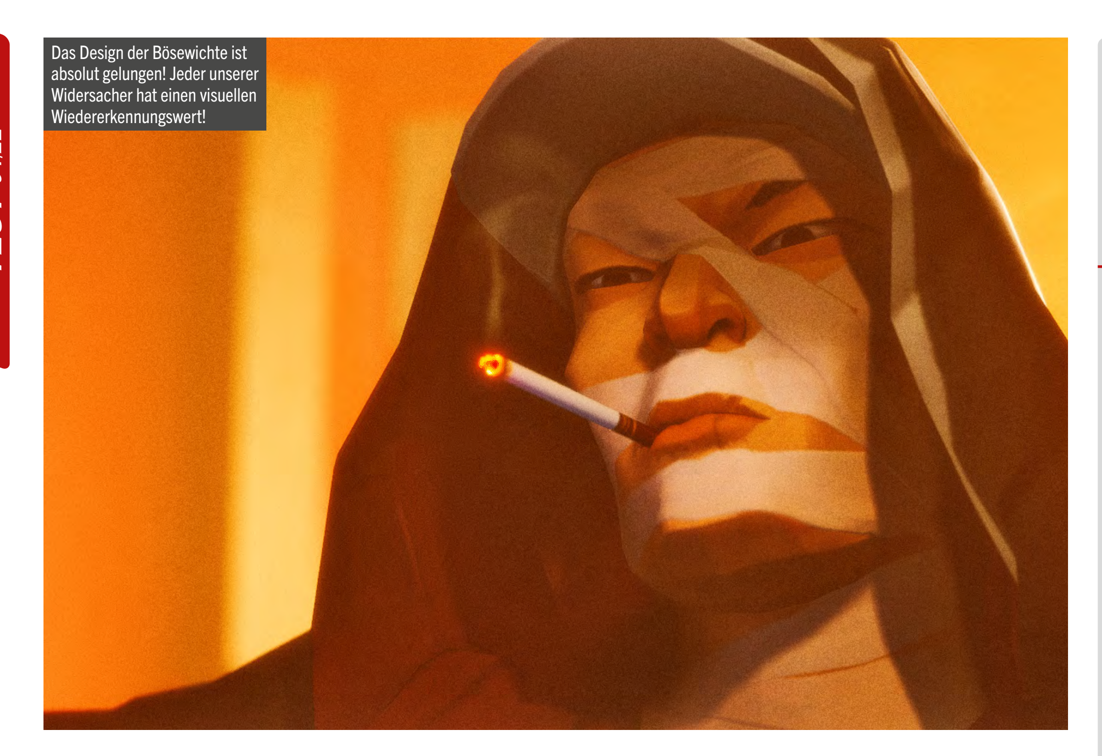
Zudem ist es das visuelle Feedback in den Kämpfen sehr konfus. Oft



Unser Hauptcharakter wird durch die Magie eines Amuletts wiederbelebt. Aber sobald wir unsere 70er erreicht haben, zerbricht das Amulett.



In den fünf Levels gibt es kleine Statuen, an denen ihr euch temporäre Boni holen könnt, welche im Kampf mehr oder weniger hilfreich sein können.


Das Design der Bösewichte ist absolut gelungen! Jeder unserer Widersacher hat einen visuellen Wiedererkennungswert!

ist nicht erkennbar, wie man Feinde kontern oder ihnen ausweichen soll. Sicherlich macht Übung den Meister bzw. die Meisterin. Doch eine optionale Angabe dazu, ob man zum Beispiel zu früh oder zu spät gekontert hat wie etwa in den WWE-2K-Spielen wäre sinnvoll gewesen. Gerade die Defensive ist letztlich der Dreh- und Angelpunkt des Gameplays.

Sifu ist kompromisslos und offensichtlich stolz darauf. Keine Gnade in diesem Videospiel-Dojo also, auch einfachere Schwierigkeitsgrade gibt es nicht. Doch vielleicht schafft ja hier ein Patch irgendwann noch Abhilfe.

Wer jedoch bereit ist, die Mechaniken zu lernen, der wird fantastische Mechaniken entdecken. Das Highlight sind dabei eindeutig die kreativen und cineastisch inszenierten Bosskämpfe: einprägsame Fights, welche viel Zeit und Geduld erfordern, einen dafür aber mit einem sehr befriedigendem Gefühl belohnen, wenn man sie zum ersten Mal bezwungen hat. Bei allem Frust ist man motiviert, immer und immer wieder zurückzukehren und die Bosse mit weniger oder gar keinen Toden zu schaffen.

Auch die Levels machen mit einem gewissen Verständnis der Mechaniken mächtig Laune. Gerade wenn man ein Areal zum ersten Mal spielt, bietet jede neue Welle an Gegnerinnen und Gegnern eine knackige Herausforderung. Besonders Widersacher mit Waffen sind hier als positive Beispiele hervorzuheben. Unser Repertoire ist für diese Duelle sowohl offensiv als auch defensiv sehr variabel und ermöglicht verschiedene Herangehensweisen.

Makel am Meisterwerk?

Auf dem Weg zum virtuellen Kung-Fu-Ass ist jedoch die mittelmäßige Kamera alles andere als hilfreich. Diese verfängt sich nicht nur gerne in der einen oder anderen Wand, sondern ist oft viel zu nah an unserem Hauptcharakter. Wundert euch also nicht, wenn ihr, frustriert und von fünf Bösewichten umzingelt, plötzlich durch einen Treffer sterbt, welchen ihr nicht sehen konntet. Das ist alles andere als spaßig. Sonstige technische Probleme, wie wir sie noch in der Preview bemerkt hatten, gab es aber nicht, mit Ausnahme manchmal flackernder Schatten. Ein unscheinbares, aber nettes Highlight ist der Fotomodus. Hobby-Fotografen können die virtuelle Kamera nutzen, um die Levels und Charaktere in Szene zu setzen. Der Modus funktioniert einwandfrei und bietet einen netten Kontrast zum sehr stressigen und intensiven Gameplay.

Wer sich auf die Herausforderung Sifu einlässt, wird irgendwann mit dem Gefühl belohnt, die Mechaniken des Spiels erfolgreich gemeistert zu haben. Doch nicht wenige Spieler werden sich wohl überfordert fühlen die steile Lernkurve verteufeln. Somit ist Sifu definitiv kein Spiel für jeden – dafür aber eines, das man so schnell nicht mehr vergisst, wenn man ihm eine Chance gibt. ❑

MEINE MEINUNG

Simon Hoffmann

„Spielbarer Kung-Fu-Actionfilm mit extrem steiler Lernkurve!“



Sifu war für mich ein zwiespältiges Erlebnis. Während des Spielens habe ich es teilweise gehasst, verflucht und mich gewundert, wie um alles in der Welt gerade das Kontern richtig funktioniert. Ein Kontrast zu meiner jetzigen Wertschätzung für das Spiel und den Wunsch, es immer wieder zu spielen. Sifu belohnt jene, welche sich auf sein kompromissloses Design einlassen. Wer bereit ist, viel Zeit, Geduld und womöglich kaputte Controller zu investieren, der wird mit Sifu eine Menge Spaß haben. Das Belohnungsgefühl, einen Boss fast perfekt zu besiegen oder neue und effektive Abkürzungen zu finden, ist absolut grandios. Und diesen Spaß hatte und habe ich auf jeden Fall. Aber ich weiß nicht, ob ein paar Features für Menschen, die nicht die Zeit und Geduld für dieses Design haben, zumindest als optionale Möglichkeiten gut gewesen wären. Nun, vielleicht würden sich dann die Git-Gud-Keyboard-Warrior darüber beschweren …

PRO UND CONTRA

- ➕ Filmreife Präsentation
- ➕ Stimmiger Soundtrack
- ➕ Gelungenes Gameplay
- ➕ Kreative Bosskämpfe
- ➕ Sehr befriedigendes Belohnungsgefühl!
- ➕ Netter Fotomodus!
- ➖ Kaum Hilfen für neue Spieler
- ➖ Teils langwierige Levels bei mehrmaligem Spielen
- ➖ Mittelmäßige Kamera





Umzingelt von vier Gegnern? Kein Problem! Zumindest dann, wenn man mit viel Geduld und Zeit die Mechaniken in Sifu auswendig beherrscht.

Genre: Rennspiel
Entwickler: Codemasters
Hersteller: Electronic Arts
Termin: 24. Februar 2022
Preis: ca. 60 Euro
USK: Ab 0 Jahren

GRID Legends

Rennsport-Gigant Codemasters und Electronic Arts bringen ihr erstes gemeinsam entwickeltes Racing-Spiel Grid Legends auf den Markt. Dabei möchte man mit einer „Live-Action"-Story, einem komplett überarbeiteten Fahrgefühl und jeder Menge Inhalt punkten. Wir haben Grid Legends ausgiebig getestet und müssen Codemasters leider ziemlich in die Mangel nehmen. Mit solch einem Produkt ist es beinahe lächerlich, sich mit der aktuellen Konkurrenz zu messen.

Von: Maci Naeem Cheema

Wer virtuellen Rennsport mag, der kann sich aktuell wirklich nicht beklagen. Mit dem Microsoft-Hit Forza Horizon 5 und dem Codemastes-Titel F1 2021 gibt es gleich zwei großartige und moderne Racing-Titel. Die fokussieren sich natürlich auf ganz unterschiedliche Zielgruppen, konnten dabei aber auf voller Linie überzeugen. Darüber hinaus steht Playstation-Ikone Gran Turismo 7 ebenso in der Startaufstellung und – soviel sei hier erwähnt – schafft es mühelos, an Grid Legends vorbeizuziehen und aufs Genre-Treppchen zu fahren. Wer mehr Details zu diesem Nicht-PC-Thema erfahren will, steuert am besten einfach unsere Webseite an.

Die gute Nachricht, die wir euch verkünden können: Es gibt ein weiteres Rennspiel, das den aktuellen Spielemarkt mit Höchstgeschwindigkeit und virtuellen Motorsport verzücken möchte. Das frisch von Codemasters und Electronic Arts veröffentlichte Grid Legends. Bevor Fans nun aber bereits schon gedanklich voller Vorfreude auf das imaginäre Gaspedal treten, es gibt auch eine schlechte Nachricht: Grid Legends ist in seinen besten Momenten mittelmäßig, in seinen schlechten gar ein ziemlicher Reinfall.

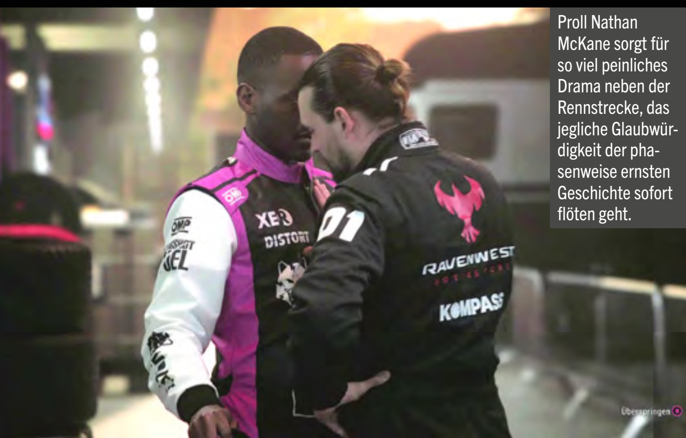
Mal ernsthaft, das könnt ihr doch eigentlich viel besser, Codemasters! Wir klären in unserem Review, was schiefgegangen ist und warum man Grid Legends getrost im Ladenregal liegen lassen kann.

Live-Action + Racing: Auf dem Papier spannend, auf der Strecke …

Das große Verkaufsargument für Grid Legends ist neben dem Umfang – Codemasters spricht selbst



Man hat das Gefühl, „Sex Education"-Star Ncuti Gatwa ist einer der wenigen Beteiligten, dem während der Produktion klar war, dass man das nicht so ernst nehmen sollte. Ein bewusster „B-Movie"-Ansatz hätte Grid Legends deutlich besser gestanden.



Proll Nathan McKane sorgt für so viel peinliches Drama neben der Rennstrecke, das jegliche Glaubwürdigkeit der phasenweise ersten Geschichte sofort flöten geht.


In der Profi-Liga Grid scheint Autofahren keine weit verbreitete Stärke zu sein. Unfälle und unvorhersehbare Ausfälle sind im Motorsport natürlich ein spannendes Element, wenn man das aber übertreibt, dann wird es schnell lächerlich.

vom „umfangreichsten“ Grid-Spiel aller Zeiten – die ambitionierte und mutige „Live-Action“-Geschichte „Driven to Glory“. Mit insgesamt 36 Events und einer Handvoll Zwischensequenzen, die auf ein Dokumentationsformat setzen, möchte man eine packende „Underdog“-Geschichte rund um die renommierte Grid-Meisterschaft erzählen.

In dieses Unterfangen involviert sind eine professionelle Autorenschaft und diverse bekannte und unbekannte Schauspieltalente wie beispielsweise „Sex Education“-Star Ncuti Gatwa. Außerdem dürfen sich Grid-Fans auf ein Comeback des arroganten Kontrahenten und fünfmaligen Grid-Champions Nathan McKane freuen, der zum ersten Mal eine große Bühne spendiert bekommt.

Wir waren tatsächlich bei der Ankündigung dieses Features enorm gespannt. Großes Vorbild ist laut dem Entwickler-Team die erfolgreiche Netflix-Show „Drive to Survive“, die sich auf die Formel 1, die Königsklasse des Motorsports fokussiert. Dabei wären wir mit gleich zwei Szenarien ziemlich zufrieden gewesen. Man hätte auf der einen Seite eine ernste Tonalität in Angriff nehmen und die vielen Intrigen und den Konkurrenzdruck des Vorbilds adaptieren können. Auf der anderen Seite wäre selbst ein „trashiger“ B-Movie-Ansatz durchaus interessant gewesen.

Viel Potenzial, wenig Expertise und kaum Mehrwert

Stattdessen entscheidet sich Codemasters dazu, irgendwo in der Mitte dieser beiden Ansätze Platz zu nehmen – ein grober Fehler. Zum einen spürt man nämlich die holprige Einbindung von Tragik und die fehlende Bedeutsamkeit der lauwarmen und zigmal erzählten Underdog-Geschichte. Zum anderen ist das alles so dermaßen doof geschauspielert und billig umgesetzt, dass es schier unmöglich ist, auch nur irgendeinen Moment innerhalb der ungefähr fünfstündigen Handlung ernst zu nehmen.

Das riesige Problem dabei ist aber, dass Codemasters das unbedingt möchte. Man erzählt eine Geschichte über unterdrückte Außenseiter, feurige Leidenschaft und den weiblichen Vorstoß in eine männerdominierte Sportwelt. Wenn dabei nicht mehr bei rumkommt als langweilige und extrem überzeichnete Charaktere, die an einen lächerlichen Billigroman erinnern, den man für 1,99 € an der Norma-Theke abgreifen kann, dann ist das schon ziemlich enttäuschend.

Zwischen dem überarroganten Nathan McKane, unserer knallharten Teamkollegin Yume Tanaka und dem Witzbold Valentin entstehen absolut keine Beziehungen, geschweige denn nennenswerte Momente. Die Gegner sind richtig gemein und böse, das eigene Team die Leidenschaft und Inkarnation des fairen Motorsports und alle anderen … nun ja, unwichtig. Selbst unsere Hauptfigur, der namens- und gesichtslose „Fahrer 22“, bekommt nicht mehr spendiert als eine Zahl.

Gameplay: Altbackener Slalom um Kreativität

Wer jetzt denkt, die Geschichte und ihre Figuren sind sowieso nicht das wichtigste an einer Racing-Kampagne mit starkem Story-Fokus, dem sei gesagt: Auch aus Sicht des Gameplays ist das alles ziemlich ernüchternd. Meist fühlt sich das alles so an, als würde man mittelmäßige Racing-Events, die meist schlicht aus drei bis vier Runden bestehen, abarbeiten, nur um daraufhin mit einem langweiligen und schlecht gemachten Werbespot konfrontiert zu werden – der sofortige Tod für jegliche Art von Flow. Die größte Abwechslung zwischen Eliminations-, Zeit- und Runden-Events, die sich allesamt ziemlich ähnlich anfühlen, ist meist der Wechsel zwischen einem fliegenden und einem stehenden Start.

Abseits typischer Streckenaktivitäten gibt es auch kaum weitere Spielelemente. Man kann seine Spielfigur nicht personalisieren, die möglichen Fahrzeuganpassungen sind aufgrund der vorgesetzten


Unsere Partnerin Yume Tanaka bekommt leider kaum Tiefe innerhalb der Story – schade.


Das Nemesis-System klingt auf dem Papier zwar spannend, auf der Strecke zeigt sich das aber kaum. Strategische Elemente wie Kampflinie fahren gibt es nicht, ab und an aber einen nett gemeinten Stupser.


Die nagelneue Belichtungs-Engine von Codemasters macht durchaus eine schicke Figur, doch auch die hilft nicht hinweg über die vielen grafischen Enttäuschungen.


Ein Schadensmodell gibt es zwar, das zeigt sich jedoch meist ziemlich unrealistisch.

„Seneca"-Fahrzeuge irrelevant und selbst das angepriesene „Nemesis-System" sorgt für Kopfschütteln. Zwar ist die Idee nicht schlecht, Rennsportrivalitäten über mehrere Events hinauszustrecken. Doch bei jeder kleinen Berührung, manchmal braucht es sogar nur ein knappes doch faires Überholmanöver, werden wir mit Konsequenzen konfrontiert. Die zeigen sich dann oft in einem kleinen und verzweifelten Stupser. Ein aggressives Fahrverhalten in Form von Kampflinie oder ähnlichem Verhalten gibt es auch nicht.

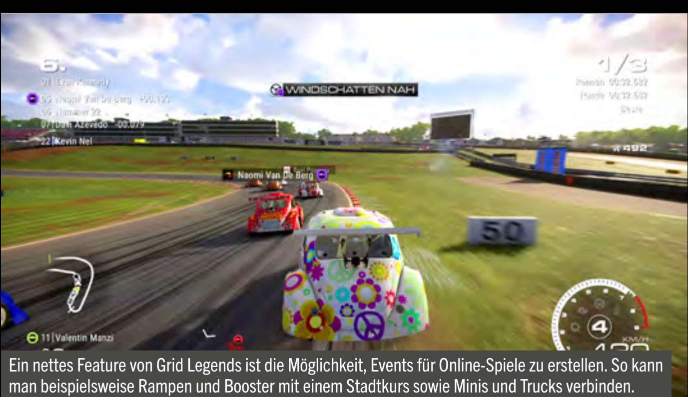
Dafür ist ein relevantes Spielelement in Grid Legends, dass unsere gegnerischen Teams nicht frei von menschlichen Fehlern sind. Das könnte zwar durchaus Spannung hereinbringen und gilt oftmals bei Fans neben einem realistischen Schadensmodell als herbeigesehntes Element im Racing-Genre, wenn aber beinahe in jeder Kurve ein gegnerisches Fahrzeug gegen die Leitplanke prallt, dann verliert auch das seinen eigentlichen Reiz.

Wir hatten tatsächlich mehrere Rennen, bei denen sich beinahe die gesamte Top 5 selbst ausgeschaltet hat. Auch wichtig zu erwähnen ist dabei, dass es sich oftmals nicht einfach nur um Kollisionen gehandelt hat, sondern um ziemlich peinliche Fahrfehler in simplen Streckenabschnitten, die solch ein Verhalten nur wenig rechtfertigen. Selbst unsere eigene Rückspulfunktion kann die Fahrerinnen und Fahrer nicht vor einem Crash retten, die machen nämlich immer wieder und wieder den gleichen Fehler. Das stört natürlich zusätzlich und nagt am Realismus. In einer der größten und prestigeträchtigsten Motorsportmeisterschaften, wie Codemasters uns das alles verkaufen möchte, ist das fast schon lächerlich und ziemlich störend.

Miserables Balancing und ein Haufen Langeweile

Zusätzlich zu den vielen Problemen gestaltet sich auch das Schwierigkeitssystem von Codemasters als ziemlich wackelig. Die Grundeinstellungen sind viel zu einfach, selbst schwierigere Stufen sind oftmals viel zu simpel. Außerdem wechseln die Anforderungen an uns mit jedem Event, wodurch man sich bei fast jedem Rennen erneut im Optionsmenü wiederfindet. Grid Legends hat natürlich noch mehr zu bieten. Nach dem für viele eher ernüchternden Grid-Teil aus dem Jahr 2019, bei dem der fehlende Inhalt das größte Problem darstellte, möchte man besonders für ein umfangreiches Spielepaket sorgen. Wenn das aber alles einfach nicht rund ist und an vielen Kinderkrankheiten leidet, dann ist selbst ein großer Umfang kein wirklicher Kaufgrund.

Wer die Geschichte abgearbeitet hat – Glückwunsch dazu! –, der kann sich voll und ganz auf die umfangreiche doch recht langweilige Kampagne stürzen. Hierbei gibt es unzählige Rennveranstaltungen, die sich auf Elektroautos, GT-Wägen oder spezielle Events bezieht. Frische Ideen oder interessante Ansätze sucht man


Ein nettes Feature von Grid Legends ist die Möglichkeit, Events für Online-Spiele zu erstellen. So kann man beispielsweise Rampen und Booster mit einem Stadtkurs sowie Minis und Trucks verbinden.



Die Möglichkeiten, das eigene Fahrzeug zu designen, sind zwar nett, aber auch nicht der Rede wert.


Auch die Cockpit-Perspektive ist im Vergleich zur Konkurrenz ziemlich enttäuschend und detailarm.

hier nämlich vergebens. Darüber hinaus wird man vielfach dazu gezwungen, alte Events noch einmal zu spielen, um spezielle Auto-Upgrades freizuschalten. Wer große Abwechslung sucht oder gar eine spannende Herausforderung, der ist vermutlich bei der Konkurrenz weitaus besser aufgehoben.

Online steht für oho!

Die beste Figur macht Grid Legends tatsächlich im Multiplayer-Modus. So ist es uns beispielsweise möglich, Fahrzeuge, Strecken und Spielmodi auf wilde Art und Weise zu kombinieren. Wer also schlicht auf ein sehr arcadiges Rennspiel steht, das sich schön und einfach mit Freunden spielen lässt, der könnte wenigstens in diesem Bereich viel Freude finden. Ob das aber ausreicht, muss jede Person für sich selbst entscheiden.

Womit wir zum Arcade-Fahrgefühl, der Gestaltung der Strecken und der allgemeinen grafischen Ausstattung kommen. Wer viel Freude daran findet, einen Kurs schrittweise zu perfektionieren und immer bessere Bremspunkte zu finden, der ist in Grid Legends so deplatziert wie ein Traktor in einem F1-Rennen. Auf die Bremse drücken muss man nämlich nur selten, meist reicht durch das driftlastige Fahrgefühl der über 100 Rennwägen schlicht ein ruhiges Händchen beim Einlenken und jede Menge Vollgas.

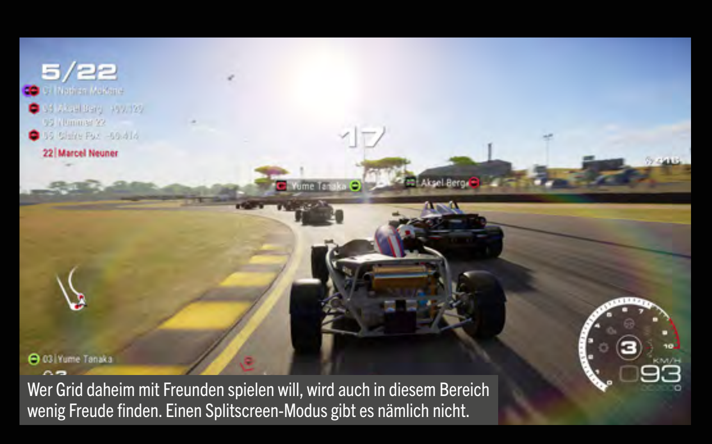
Das hat natürlich auch einen Markt und sicherlich werden Leute das alten Grid-Titeln oder Racing-Konkurrenten vorziehen, man sollte aber klar wissen, worauf man sich einlässt. Grid Legends ist ein Vollbut-Arcade-Racer, der sich voll und ganz an den Spiele-Mainstream richten möchte. Dabei traut man sich aber nicht wie beispielsweise Forza Horizon 5, wirklich clevere Spielideen einzubauen.

Trotz schönem Licht grafisch von gestern

Bei den Strecken kann man Codemasters kaum Vorwürfe machen. Ob eigens erdachte Strecken wie die Berglandstrecke Strada Alpina, berühmte Kurse wie Brands Hatch und Suzuka oder Metropol-Rennen in London, Barcelona oder Shanghai, Fans bekommen viel Abwechslung und hübsche Spielorte, die besonders von der neuen Belichtung seitens Codemasters profitieren. Im gleichen Atemzug muss man aber auch die enttäuschende Grafik von Grid Legends hervorheben – egal ob auf dem PC oder den Konsolen.

Die vielen Fahrzeuge sehen plastisch aus und erinnern uns mehr an Spielzeug-Autos. Darüber hinaus ist zwar jedes Rennspiel mit erwähnenswertem Schadensmodell eigentlich lobend hervorzuheben, wenn das alles aber mehr an Konfettiregen erinnert als an beinharten Rennsport, dann geht zum einen das Gefühl für Geschwindigkeit verloren, zum anderen sieht das alles einfach doof aus. Die Witterungsbedingungen, allen voran der neu eingeführte Schnee, wirken unrealistisch und die allgemeine Ausstrahlung wirkt im Vergleich mit Forza Horizon 5 oder Gran Turismo 7 so, als wäre Grid Legends schon vor dem eigentlichen Release ein paar Jährchen im Hintertreffen.

Das klingt jetzt alles natürlich sehr hart, aber wir wollen natürlich ehrlich sein: Grid Legends schafft es in keinem Bereich, wirklich nennenswerte Fortschritte zu verbuchen und dreht sich stattdessen mit vielen spannenden Ansätzen, die ziemlich schlecht umgesetzt wurden, im Kreis. Was man dem Titel zugutehalten muss: Man hat einiges versucht mit dem insgesamt fünften Teil der Reihe. Am Ende bleibt Grid aber genau da, wo es schon eine ganze Weile zu verstauben droht: am Straßenrand. ❑


Wer Grid daheim mit Freunden spielen will, wird auch in diesem Bereich wenig Freude finden. Einen Splitscreen-Modus gibt es nämlich nicht.

MEINE MEINUNG

Maci Naeem Cheema



„Die verstaubte Marke dreht sich trotz vieler Ideen im Kreis.“

Das 2019 veröffentlichte Grid, ein „Soft-Reboot“ der ikonischen Rennsportmarke aus dem Hause Codemasters, konnte zwar aufgrund des geringen Umfangs und einiger weiterer Probleme nicht wirklichen Anklang finden bei den weltweiten Racing-Fans, ich persönlich finde aber, das grundsätzliche Fahrgefühl und die interessanten Rennabläufe ergaben dennoch einige spaßige Spielstunden. Nun mit Grid Legends will man unbedingt das größte Problem des Vorgängers, den angesprochenen Umfang, in Angriff nehmen. Eine ambitionierte „Live-Action“-Geschichte, eine mit Events vollgestopfte Kampagne sowie unzählige Überarbeitungen im Bereich der Belichtung und des Fahrgefühls verwandeln den vielversprechenden Motorsport-Vertreter aber in ein riesiges Wirrwarr aus „nett gemeint, aber ziemlich versemmelt“. Die Story ist lächerlich (nicht auf die gute Art, leider), die Rennevents langweilig und uninspiriert und die Neuerungen ... nun ja, eher ein Schritt zurück. Mit Konkurrenten wie Gran Turismo 7, Forza Horizon 5 oder F1 2021, die ebenso um die Aufmerksamkeit im Racing-Genre buhlen, sehe ich da keinen nennenswerten Grund, warum man zu Grid Legends greifen sollte. Die altehrwürdige Reihe bleibt damit ein Schatten ihrer selbst. Ziemlich schade, wenn ihr mich fragt.

PRO UND CONTRA

- ➕ Ein großer Umfang mit vielen interessanten Ansätzen
- ➕ Über 100 Fahrzeuge diverser namhafter Automobilhersteller
- ➕ 22 Strecken, unter anderem erfundene und echte Rennkurse
- ➕ Hübsche neue Belichtungs-Engine
- ➕ Spaßiger Online-Modus
- ➕ Simpler Spielansatz für Genre-Fremde
- ➖ Eine der schlechtesten „AAA-Spielegeschichten“ seit langem
- ➖ Grauenvolle schauspielerische Leistungen
- ➖ Keine klare Linie bei der Tonalität der Geschichte
- ➖ Schlecht umgesetztes Nemesis-System
- ➖ Irrelevante Hauptfigur
- ➖ Sehr driftlastiges Arcade-Fahrgefühl, das überraschend selten eine Bremse erfordert
- ➖ Aussehen der Autos wenig realistisch
- ➖ Grafisch in vielen Momenten ernüchternd
- ➖ Viel geklaut und nur wenig eigene Ideen
- ➖ Enttäuschende Cockpit-Perspektiven
- ➖ Kein Splitscreen-Modus



„LASS MICH EINFACH SKATEN" – Roll7 zwingt euch nie in den Dialog mit den mehr oder weniger smarten Skateboard-Kumpels.

Genre: Geschicklichkeit
Entwickler: Roll7
Hersteller: Private Division
Termin: 08. Februar 2022
Preis: ca. 30 Euro
USK: ab 6 Jahren

OlliOlli World

Von: Simon Hoffmann
& Lukas Schmid

Kann das Skateboard-Abenteuer alte wie neue Spieler begeistern, oder fällt der Reihe mit Teil 3 ins spielerische Mittelmaß?

Seit 2015 war es still um die OlliOlli-Reihe, zwei sehr beliebte und bockschwere Skateboardspiele im 2D-Pixellook. In der Zwischenzeit gab es sicherlich das eine oder andere Skateboardspiel, beispielsweise das Tony-Hawk-Remake oder das nicht besonders brillante Skatebird. Doch nach fast sieben Jahren gibt es aus dem Hause Roll7 jetzt mit OlliOlli World den dritten Teil der Reihe.

Der olle Olli

OlliOlli World ist ein 2D-Skateboardspiel, in welchem ihr euren Skater in Jump'n'Run-Manier durch verschiedene Levels von A nach B manövrieren müsst. Dabei dienen euch verschiedene Tricks wie Grinds, Manuals und die namensgebenden Ollies zur Fortbewegung und Meisterung der Levels. Euren Skater könnt ihr dabei in puncto Aussehen beliebig gestalten.

Die zwei auffälligsten Aspekte sind dabei einerseits der neue Grafikstil, welcher stark an die Serie Adventure Time erinnert, und andererseits der Lo-Fi-esque Soundtrack, welcher das Spiel untermalt. Beides sprüht vor Atmosphäre und vermittelt sofort einen sehr entspannten und sehr entspannenden Eindruck. Das gesamte Spiel geht stilistisch in Richtung Lo-Fi-Hipstertum. Das wird nicht nur an der Musik und an der Grafik deutlich, sondern auch an den Cutscenes.

Ein Gott auf Rädern

OlliOlli World bietet eine Kampagne, in welcher unser Möchtegern-Tony-Hawk zu einer wortwörtlichen Skategottheit werden will. Nicht besonders einprägsam, aber völlig solide für ein Skateboard-Videospiel, welches sich zudem oft nicht allzu ernst nimmt. Auf dem Weg zum Facebookstatus „Gott" begleiten uns verschiedene NPCs, welche vor und nach den Levels mehr oder weniger lustige Aussagen zu unseren Fähigkeiten tätigen.

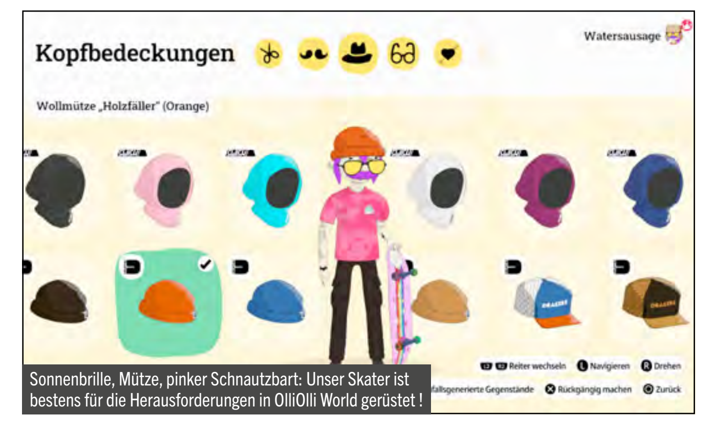
Ein paar Mal ist dies auch noch relativ unterhaltsam, erneut aufgrund des sehr gelungenen Artdesigns. Doch werden die Cutscenes praktisch immer aus derselben Kameraposition dargestellt und sind leider auch nur mit Fantasiesprache vertont. Zudem fällt die mehr oder weniger unterhaltsame Nutzung „krasser" Skatersprache auf. Inwiefern das die Spielerinnen „tight" oder „fresh" finden, bleibt abzuwarten.

Tatsächlich hat Roll7 an dieser Stelle mitgedacht und versucht, die Spielerschaft nicht mit unter Umständen nervigen Unterhaltungen vom Spielspaß abzuhalten. Wer keine Lust auf unlustige oder mit Fremdscham versehene Dialoge hat, kann diese einfach überspringen. Lustigerweise äußert sich sogar unser Skater-Alter Ego meist recht süffisant zu den sich anbahnenden Dialogen mit Antworten wie „Lass mich einfach skaten" oder „Interessiert mich nicht".

Diese Art von Service zieht sich durch das gesamte Spiel. Die Kampagne lässt uns sehr viel Freiheit darin, wie wir unser Abenteuer bestreiten. Du möchtest einfach die Kampagne abschließen, ohne irgendwelche Nebenquests? Kein Problem! Du möchtest Level A und B abschließen, um fortzufahren, anstatt Level A und C? Auch kein Thema! Du möchtest eine andere Route im Level einschlagen? Do it!

Freiheit, Gleichheit, Sturz, Brüderlichkeit

OlliOlli World geht aber noch einen Schritt weiter: OlliOlli 1 und 2 wa-



Sonnenbrille, Mütze, pinker Schnautzbart: Unser Skater ist bestens für die Herausforderungen in OlliOlli World gerüstet !

ren unter anderem für ihren relativ hohen Schwierigkeitsgrad bekannt. Dieser ist im dritten Teil zwar vorhanden, jedoch optional.

Die Kampagne ist in weniger als sechs Stunden erledigt und fordert die Spielerschaft praktisch nie dazu auf, besonders komplexe Tricks auszuführen oder spektakuläre Combos zu vollführen. Komme von Punkt A zu Punkt B, das war's. Und von Punkt A zu Punkt B zu kommen, ist in OlliOlli World, gemessen an der Reputation der Vorgänger, ziemlich einfach. Zwar lernt man im Spiel Stück für Stück verschiedene neue Moves via Tutorials, jedoch ist fast keiner davon notwendig, um die Kampagne abzuschließen.

Gleichzeitig sei gesagt, dass die Kampagne nicht durchgespielt werden muss, wenn man gottgleich Combos und Tricks ausführen möchte. Alle Moves stehen von Anfang an zur Verfügung, die Tutorials sind lediglich optional und manchmal ein wenig unverständlich.

Ein zwiespältiges Spiel

Einerseits bietet diese Spielstruktur eine fantastische Möglichkeit, OlliOlli World sehr entspannt zu genießen, gerade mit Blick auf die tolle Atmosphäre. Auch wenn man keinen der beiden Vorgänger gespielt hat, dürfte man sich recht schnell im Gameplay zurechtfinden und Fortschritte in der Kampagne machen.

Die Levels sind dabei gerade gegen Ende sehr kreativ gestaltet und meistens auch visuell abwechslungsreich. Bekannte Videospielthemenbausteine wie Wüsten, Wälder oder Fabriken werden zu erstaunlich effektiven und interessanten Orten kombiniert. Auch das Level-Design macht meistens Spaß und kreiert somit eine absolut solide und entspannende Erfahrung. Und der Flow, welcher in den Levels entstehen kann, weiß zu überzeugen, trotz teilweise mangelnder Komplexität.

Andererseits lernt man als Spielerin somit durch die Kampagne alleine praktisch nie die Möglichkeiten des Gameplays kennen. Kein Vergleich zu frühen Tony-Hawk-Spielen, welche der Spielerschaft viel abverlangten, damit man den Abspann sehen konnte. Gerade Combos spielen in der Kampagne keine große Rolle, obwohl alle Bausteine dafür vorhanden sind.

Diese Bausteine jedoch werden für den Online-Modus sowie Nebenmissionen innerhalb der Kampagne genutzt. Genau hier kommen die mannigfaltigen Möglichkeiten des Gameplays zum Tragen und hier wird OlliOlli World dann auch bockschwer.

Denn nur, wer seinen Skater ganz genau beherrscht und verschiedene Tricks miteinander über einen langen Zeitraum kombiniert, kann am Ende eines Levels mit einer hohen Punktzahl angeben oder eine sehr lange Combo gestalten. In diesem Modus wird OlliOlli World zu einem völlig anderen Spiel.

Die Entspannung der Kampagne weicht der konstanten Anspannung, bloß keinen Fehler zu machen, bloß den Trick richtig zu landen und den Highscore aufrechtzuerhalten.

Sowohl die Levels der Kampagne als auch die Online-Levels geben euch die Möglichkeit, online eure Bestleistungen zu vergleichen und zu versuchen, an die Spitze der Liste zu gelangen. Somit gibt es für jene, welche bereit sind, sich in die Feinheiten des Gameplays hineinzufuchsen, durchaus viel Anreiz. Der Ehrgeiz, seine eigenen Highscores Stück für Stück zu verbessern, wächst so schnell und verursacht eine Sogwirkung.

Wie erwähnt sind jedoch die Tutorials manchmal ein wenig konfus, ebenso wie die Move-Liste im Menü. Eine genauere Erklärung der Manöver wäre hier sehr wünschenswert. So kann es passieren, dass die Skateboarderei zu Button-Mashing verkommt, einfach will man sich der vielen Möglichkeiten gar nicht bewusst ist.

Moden-SchAU, mein Bein!

Aber Skaten heißt ja nicht nur, sich waghalsig auf rollende Bretter, zu schwingen, sondern dabei auch cool auszusehen. OlliOlli World bietet von Anfang an einen umfangreichen Charakter-Editor, wohlgemerkt ohne Mikrotransaktionen oder NFTs.

Im Laufe der Kampagne werden Klamotten für das Skate-Alter Ego freigeschaltet. Je mehr optionale Herausforderungen erfüllt werden, umso mehr Klamotten erhaltet ihr. Eine nette Motivation, welche jedoch ironischerweise dadurch ihren Reiz verliert, dass der Editor bereits von Beginn an sehr umfangreich bestückt ist.

OlliOlli World ist ein kleiner, sympathischer Hansdampf in allen Gassen. Das Spiel brilliert nicht nur mit seinen Mechaniken, sondern auch mit seinen verschiedenen Möglichkeiten, es zu erleben. Die Kampagne ist zwar erzählerisch keine Offenbarung, doch demonstriert sie gemeinsam mit den Online-Herausforderungen die Vielfältigkeit des Spiels.

Egal, ob entspannte Skate-Spazierfahrt, eine Reihe kniffliger Herausforderungen, oder eine Tony-Hawk-esque Highscore-Jagd, OlliOlli World bietet all das in Reinform. Sprich, jede Zielgruppe kommt auf ihre Kosten. Es bleibt zu hoffen, dass Roll7 DLCs mit neuen Levels nachliefern wird, um die Motivation für die Videospiel-Skateboard-Gemeinde auf lange Sicht aufrechtzuerhalten.

OlliOlli World erschien am 08. Februar für PC, PS5, PS4, Switch und Xbox One und Xbox Series X/S. ❑

MEINE MEINUNG

Simon Hoffmann

„Die Welt ist ein Skatepark – und das ist sehr cool."

OlliOlli World hat mir in mehreren Hinsichten Spaß gemacht. Der entspannte Skateboard-Connaisseur in mir genießt die schnellen, aber keineswegs zu komplizierten Fahrten von A nach B, kombiniert mit der tollen Atmosphäre. Gerade der Grafikstil ist sehr stimmig und sorgt bei mir für ein wohliges Gefühl. Der Challenge-Aspekt inklusive der Highscore-Jagd gibt dem Spiel eine völlig andere Dimension und bringt genau das beinharte Gameplay mit sich, für welches OlliOlli bekannt ist. Und beide Aspekte haben für mich ihre Reize, wenn auch für sehr verschiedene Situationen und Emotionen. Ich hoffe schlichtweg, dass wir in Zukunft noch mehr Level von Roll7 sehen werden. Dann könnte OlliOlli World bei mir ein Dauerbrenner werden!

PRO UND CONTRA

- + Gute Steuerung
- + Solides und flüssiges Gameplay
- + Kreative Levels
- + Vielfältiger Charaktereditor
- + Stimmige Atmosphäre
- + Sehr variabler Schwierigkeitsgrad
- + Motivierender Online-Modus
- − Kurze Kampagne
- − Repetitive Cutscenes
- − Kampagne und Online-Modus greifen spielerisch selten ineinander
- − Teilweise dröger Soundtrack
- − Manchmal Fremdschamdialoge





„Das war SUPERKRASS" – jede eurer Leistungen wird von den NPCs überschwänglich gelobt und gewertschätzt.



Gegen den Strom: In OlliOlli World geht es auch mal von rechts nach links, anstatt von links nach rechts.

Die neuen Hintergrundtexturen sehen wirklich schön aus und verleihen dem Spiel Atmosphäre, da macht das Suchen direkt noch mehr Spaß.

Genre: Adventure
Entwickler: Deck Nine Games
Hersteller: Square Enix
Termin: 01. Februar 2022
Preis: ca. 40 Euro
USK: ab 12 Jahren

Life is Strange Remastered

Bereits viele Jahre erfreut sich die Life-is-Strange-Reihe großer Beliebtheit. So war natürlich die Freude groß, als während der E3 2021 eine Neuauflage von Life is Strange und Life is Strange: Before the Storm angekündigt wurde.

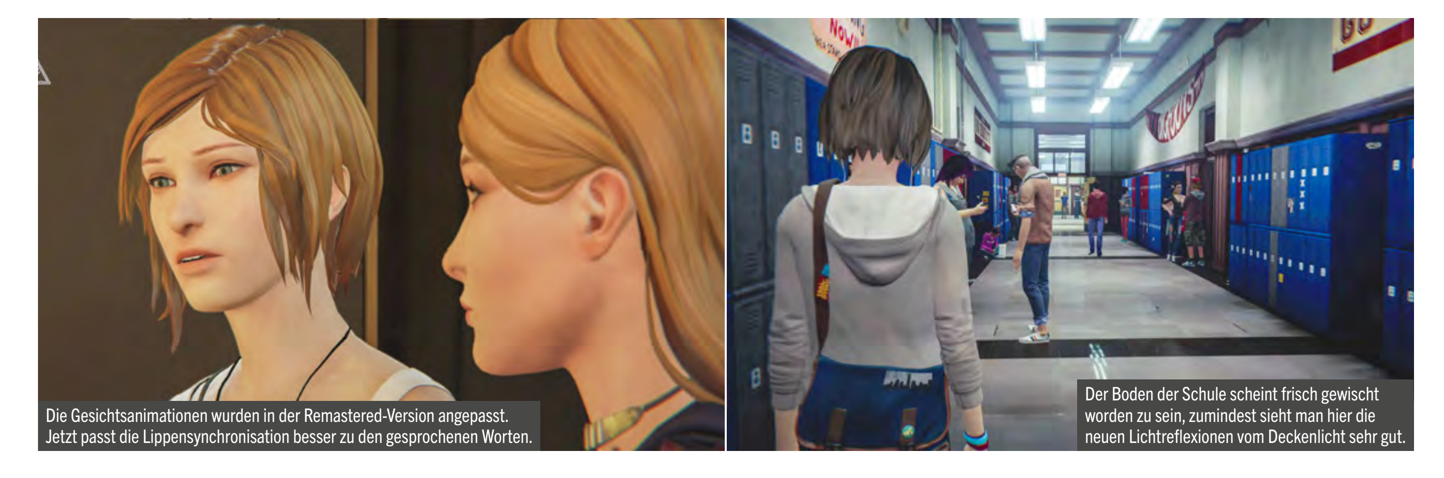
Von: Rebecca Herrmann & Lukas Schmid

Ein grafisches Update der etwas in die Jahre gekommenen Spiele von 2015 und 2017, das klang ja durchaus vielversprechend. Nun also ist die Life is Strange: Remastered Collection da, und mit Blick auf die Test-Version lässt sich nur sagen: Dieses Update hätte sich Square Enix auch sparen können. Nicht nur sind die Verbesserungen marginal, auf einmal sind da auch Bugs und Fehler, die es so zuvor nicht gegeben hat.

An der Geschichte hat sich nichts geändert. Life is Strange versetzt einen in die Rolle von Max Caulfield, einer 18-jährigen Fotografie-Studentin. Nachdem sie fünf Jahre vor Spielstart mit ihren Eltern wegziehen musste, kehrt sie fürs Studium in ihre Heimatstadt zurück und wird direkt mit etlichen Problemen konfrontiert. Unter anderem bereitet ihr die auseinandergebrochene Freundschaft zu ihrer ehemaligen besten Freundin Chloe sorgen, zu der sie den Kontakt wiederaufbauen möchte.

Chloe selbst ist von der Schule abgegangen und hat sich in viele Probleme verstrickt. Dazu gehört nicht zuletzt das Verschwinden ihrer besten Freundin Rachel Amber. Max versucht alles, um Chloe und ihren Freunden zu helfen. Dabei hilft ihr ihre neuentdeckte Kraft, die sie die Zeit zurückdrehen lässt.

So kann sie Gespräche immer wieder führen, Geschehnisse beeinflussen und alles so in eine bestimmte Richtung lenken. Zusätzlich zu ihrer neuen Kraft hat sie auch immer wieder Visi-



Die Gesichtsanimationen wurden in der Remastered-Version angepasst. Jetzt passt die Lippensynchronisation besser zu den gesprochenen Worten.

Der Boden der Schule scheint frisch gewischt worden zu sein, zumindest sieht man hier die neuen Lichtreflexionen vom Deckenlicht sehr gut.



Die Lichtanpassungen sorgen auch dafür, dass die Traumsequenzen noch friedlicher wirken und man sich so noch besser in das Spiel versetzen kann.

onen über einen Sturm, der die Stadt bedroht. Was es mit diesem Sturm auf sich hat und ob sie ihren Freunden helfen kann, verraten wir hier natürlich nicht.

Das Prequel Life is Strange: Before the Storm handelt von Max‘ bester Freundin Chloe, die nach Max’ Umzug den Halt unter den Füßen verliert und in alle möglichen Probleme rutscht. Anders als Max hat sie keine besonderen Kräfte und man kann einmal gegebene Antworten nicht wieder rückgängig machen. In der Vorgeschichte erfährt man mehr über Chloe, ihren Charakter und die Freundschaft zu Rachel Amber. Wieder überzeugt die Geschichte mit einer großartigen Atmosphäre und Charaktertiefe.

Welche Änderungen wurden angekündigt?

Auf Gameplay-Seite wurden ein paar Rätsel etwas abgeändert, um den Spielfluss zu verbessern. Die wirklich relevanten Änderungen finden sich aber in Sachen Grafik – so zumindest das Versprechen im Vorfeld. In der Praxis fallen diese „Verbesserungen“ aber kaum ins Gewicht. Einige Figurenmodelle und Umgebungsgrafiken wurden leicht aufgehübscht, ohne direkten Vergleich würden die Unterschiede aber wohl kaum jemandem auffallen.

Auch eine verbesserte Motion-Capture-Technik für lippensynchrone Dialoge und schönere Gesichtsanimationen wurde versprochen, und auch hier ist der Unterschied kaum spürbar. Die einzige sichtbare Änderung zeigt sich beim Beleuchtungssystem. Das wirkt sich vor allem durch natürlicher wirkende Augen aus, da diese anders beleuchtet werden. Ein wirklich relevantes Update findet sich aber auch hier nicht. Und: Die Cutszenen sehen teilweise grafisch sogar schlechter aus als im Original, vor allem aufgrund eines deplatzierten Unschärfeeffekts.

Fehler, Fehler und noch mehr Fehler!

So weit, so unbefriedigend. Jetzt wird es allerdings noch dazu ärgerlich. Es ist unbegreiflich, wie Square Enix es geschafft hat, so wahnsinnig viele, teils grobe technische Fehler in ein Spiel zu packen, das vorher frei von Bugs funktioniert hat.

Schon im ersten Teil wird man mit einer nicht enden wollenden Liste an Fehlern überrascht: Flackernde Türen, sich überschneidende Texte, ruckelnde Bilder, längere Ladezeiten als im Original, die Spielfigur wechselte spontan ihre Position im Level, der Bildschirm fror ein, mehr als einmal stürzte das Spiel komplett ab.

Viel schlimmer geht das nicht mehr, mag man sich denken. Die Bugs werden im zweiten Teil aber nicht besser, es kommen im Gegenteil sogar noch weitere hinzu.

Wie das möglich ist? Wüssten wir auch gerne. Die in Life is Strange gute neue Beleuchtung sorgt in Before the Storm teilweise für riesige weiße Flecken auf dem Monitor, Untertitel fehlen stellenweise komplett und stattdessen stehen nur die Dateinamen da, Dialoge werden immer wieder abgeschnitten. Die vielen weiteren kleineren und größeren Ärgernisse, denen wir über den Weg liefen, etwa spontane Steuerungsaussetzer, würden hier den Rahmen sprengen.

Offenbar stellen Remaster in der Videospielwelt derzeit die größte Herausforderung überhaupt dar. Anders können wir uns dieses Technik-Desaster nur kurz nach dem GTA-Trilogy-Debakel nicht erklären. Wirklich enttäuschend. ❑

MEINE MEINUNG

Rebecca Herrmann

„Wie kann man einen Remaster dermaßen verbocken?“

Die Story im Remaster ist natürlich weiterhin so toll wie in den Originalen. Kein Wunder, sie wurde ja nicht verändert. Darüber hinaus stellt sich aber nicht die Frage, ob es das Remaster gebraucht hätte, sondern jene, wie man eine so simple Aufgabe wie eine minimale grafische Aufpeppung dermaßen versemmeln konnte. Die marginalen Verbesserungen gleichen nicht einmal im Ansatz die unzähligen Bugs aus. Da bleib ich zehnmal lieber beim Original. Ich stehe momentan ratlos da und frage mich, wie die Entwickler es geschafft haben, das Spiel so zu verschlimmbessern – oder, um genau zu sein, zu verschlimmschlimmern.

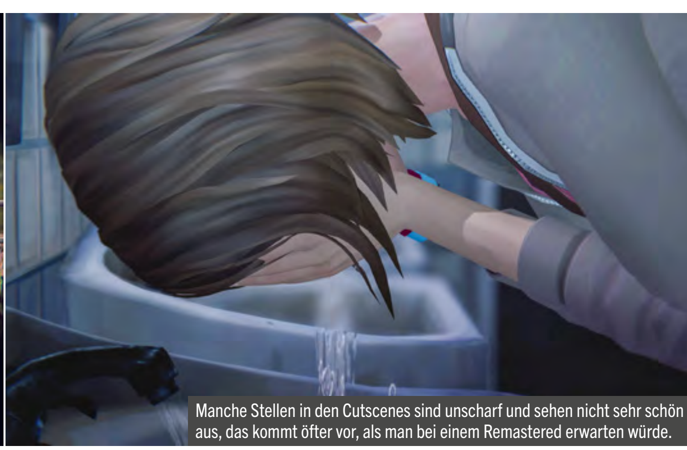
PRO UND CONTRA

- ➕ Bessere Lippenbewegung, Dialoge wirken nun weitaus lippensynchroner
- ➕ Teilweise schöne Lichteffekte und Spiegelungen
- ➕ Story nach wie vor sehr gelungen
- ➕ Gameplay gewohnt gut
- ➖ Unglaublich viele Bugs
- ➖ Nur marginale grafische Verbesserungen
- ➖ Zwischensequenzen sehen schlechter aus als zuvor
- ➖ Wirklich viele Bugs
- ➖ Längere Ladezeiten als im Original
- ➖ Steuerungsaussetzer
- ➖ Keinerlei neue Inhalte
- ➖ Hatten wir schon die Bugs erwähnt?





Die neuen Texturen verleihen dem Umfeld mehr Substanz. Das sieht man auch wunderbar bei einem Blick durch ein Fernglas in die Natur.



Manche Stellen in den Cutscenes sind unscharf und sehen nicht sehr schön aus, das kommt öfter vor, als man bei einem Remastered erwarten würde.

Reverie Knights Tactics

Ein paar neue Kampfstrategien für ein altes Genre machen noch kein gutes Spiel.

Von: Ronja Häußer & Lukas Schmid

Genre: Rollenspiel
Entwickler: 40 Giants Entertainment
Hersteller: 1C Online
Termin: 25. Januar 2022
Preis: 24,99 Euro
USK: ab 12 Jahren

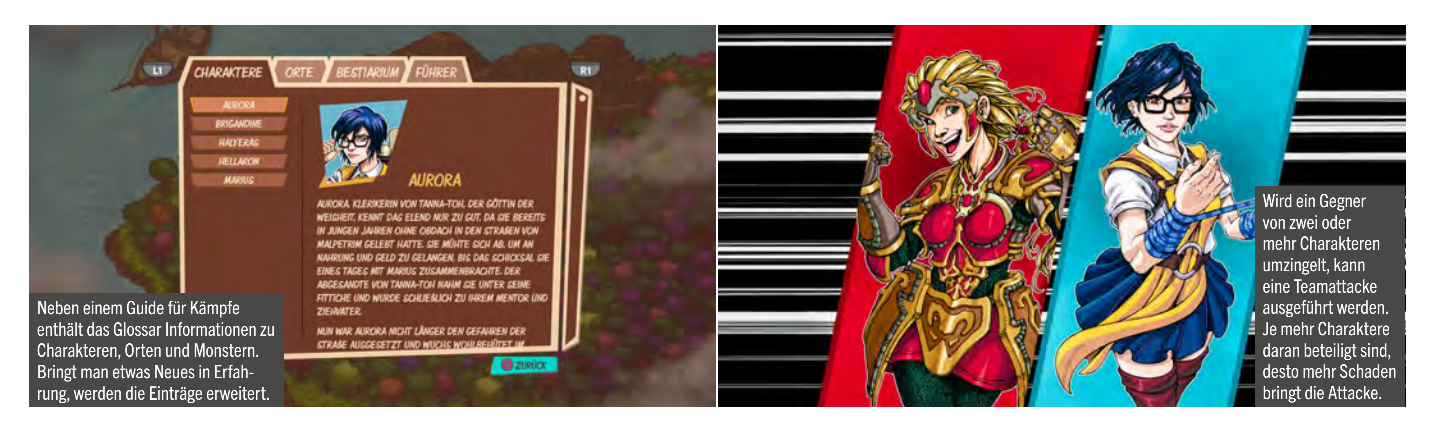
Das „Tactics“ im Namen legt es zwar nahe. Aber bei diesem Erstling des Entwicklerstudios 40 Giants Entertainment handelt es sich nicht etwa um ein Strategiespiel, bei dem man sein Bataillon aufs Schlachtfeld führt, sondern um ein Rollenspiel: ein Rollenspiel mit einem Twist. In den rundenbasierten Kämpfen stehen sich beide Partien nämlich nicht mehr oder weniger statisch gegenüber. Stattdessen treten sie auf einem isometrischen Raster gegeneinander an. Mit wechselnden Rasterformationen und Hindernissen entstehen so erfrischend abwechslungsreiche Kampferfahrungen, wie man sie etwa aus Tactics Ogre und Co. kennt.

Kleiner Schritt, großer Schritt

Es ist spannend, wie sehr das Hinzufügen der Möglichkeit, Figuren zu bewegen, das altbekannte System von Angriff, Verteidigung, Heilung oder Items erweitert. Um Aktionen auszuführen, gibt es, wer hätte es gedacht, Aktionspunkte (AP). Egal, ob man ein Item benutzen oder einen Gegner angreifen will, man hat genau zwei Punkte, um seine Pläne auszuführen.

Und da kommt das Abwägen ins Spiel. Man kann seine Reserve in einem Schlag aufbrauchen, um eine stärkere Attacke auszuführen oder mehr Strecke zurückzulegen. Man kann sie aber auch Aufteilen und etwa erst einen Muffin mampfen, um dann gestärkt in den nächsten Angriff überzugehen. Da aber bereits ein AP aufgebraucht wurde, fällt dieser dann schwächer aus.

Dementsprechend hat man eine Vielfalt an Handlungsmöglichkeiten, um – mit etwas Experimentieren – die Kämpfe nach den eigenen Vorstellungen zu gestalten. Was oft weniger den eigenen Vorstellungen entspricht, ist die Abprallchance. Gegner sowie Spielercharaktere können nicht nur kritische Attacken für mehr



Neben einem Guide für Kämpfe enthält das Glossar Informationen zu Charakteren, Orten und Monstern. Bringt man etwas Neues in Erfahrung, werden die Einträge erweitert.

Wird ein Gegner von zwei oder mehr Charakteren umzingelt, kann eine Teamattacke ausgeführt werden. Je mehr Charaktere daran beteiligt sind, desto mehr Schaden bringt die Attacke.

Schaden ausführen, sondern auch das genaue Gegenteil tun.

Was letztendlich eintrifft, darüber entscheidet der Zufall. Neben dem eigentlichen Schaden können bestimmte Attacken zudem Statuseffekte hervorrufen, oder das Gegenüber zurückstoßen beziehungsweise näher an die ausführende Partei heranziehen. Das kann einem Raum zum Atmen verschaffen, aber man kann diese Effekte auch benutzen, um mit dem Spielfeld selbst zu interagieren.

Spiel mit Hindernissen und Herausforderungen!

Egal ob Bärenfalle, Gestrüpp oder toxische Pfütze, es lohnt sich, den Gegnern einen Schubs in die richtige Richtung zu geben. Hindernisse und Feldeffekte verleihen den Kampfrastern Varietät. So gibt es etwa auch Kisten, die als Deckung dienen können und bei Zerstörung Items freigeben, oder kugelfischartige Pflanzen, die giftige Nadeln verschießen, wenn sie beschädigt werden.

Damit hat man viel zum Herumprobieren, aber auch viele Faktoren, die es zu berücksichtigen gilt. Erklärt werden die meisten Elemente in kurzen Tutorial-Kästen, zu verstehen lernt man die Mechaniken aber vor allem durch das Spielen sowie das Lösen von „Zielen". Das sind optionale Sekundäraufgaben, die man erfüllen kann, wenn man eine größere Herausforderung möchte.

Sie fordern einen etwa dazu auf, einen Gegner in ein bestimmtes Hindernis zu stoßen oder mehrere Gegner mit einer Attacke zu erledigen. Das verlangt besonders im normalen Spielmodus viel Geduld. Denn die Kämpfe werden bereits kurz nach Spielbeginn anspruchsvoll. Wenn man sich da noch nicht ganz in die Steuerung hineingefunden hat, führt das schnell zum Aus. Besonders, weil es gerne mal passiert, dass man in einem unkonzentrierten Moment die falsche Figur bewegt. Der Story-Modus ist da wesentlich versöhnlicher. Nicht nur sind Gegner schwächer und Items zahlreicher, die ganze Party wird auch geheilt und alle Mana-Leisten aufgefüllt. Das ist insofern hilfreich, da das Mana den Charakteren erlaubt, die ihnen eigenen Fertigkeiten auszuführen.

Das sind meist stärkere Attacken mit einer größeren Reichweite und besonderen Effekten, oder besondere Aktionen wie das Verzaubern eines Gegners. Nicht aufgefüllt wird die Fokusleiste, mit der man eine Art Special ausführen und beispielsweise eine große Anzahl an Gegnern verletzen kann.
Der Freiraum, den der Story-Modus einem gibt, erlaubt es, sich wesentlich mehr mit den Kampfszenarien und Zielen auseinanderzusetzen. Das macht das Gameplay nicht nur kurzweiliger, es sorgt auch dafür, dass die Kämpfe sich wie spaßige Knobelaufgaben anfühlen.

Ein Schritt voran, keiner zurück

Das Ironische dabei ist, dass das, was das Spiel selbst als Rätsel bezeichnet, kaum die grauen Zellen anstrengt. In jedem der drei zu erkundenden Hauptareale gilt es, ein für den Fortschritt notwendiges Rätsel zu lösen. Diese sind aber mehr auf Dinge Anklicken, als auf tatsächliches Nachdenken ausgelegt.

Abseits dessen gibt es noch ein sich wiederholendes, optionales Minispiel, mit dem man Schlösser von Truhen und Käfigen öffnen kann. Generell wirkt Reverie Knights Tactics mit Blick auf Erkundung und Taktik halbgar. Man bewegt seine Truppe nicht direkt in den Arealen umher, sondern klickt sich von Kreis zu Kreis, bis man das Ende des jeweiligen Gebietes erreicht hat.

Ach, und falls man sich Sachen für später aufheben will: Pech gehabt! Ist ein Gebiet einmal abgeschlossen, kann man nie wieder dahin zurückkehren. Wirklich nie mehr, denn wenn das Spiel einmal vorbei ist, ist es vorbei. Viel zu verpassen gibt es aber auch nicht: Hinter den Kreisen verbergen sich entweder ein zu knackendes Schloss oder eine Horde zu besiegender Monster.

Und hinter Neben-Missionen wartet – dreimal dürft ihr raten – entweder ein zu knackendes Schloss oder eine Horde zu besiegender Monster. Das Erkunden funktioniert und ist auch nicht untypisch für das Genre, es fühlt sich aber im Vergleich zum ausgeklügelten Kampf-Gameplay unkreativ, unausgearbeitet und vor allem unnötig an.

Und was hat man dann von dem Ganzen? Die Klassiker. Soll heißen, je mehr man kämpft und erkundet, desto mehr Erfahrung bekommen die Charaktere, desto mehr Gegenstände sammelt man und desto mehr Cogni verdient man.

Bei Letzteren handelt sich es um die Währung des Spiels, mit der man verschiedene Ausrüstungsgegenstände für seine Charaktere erhalten kann. Gegen eine bestimmte Anzahl Cogni verzaubert der im Lager ansässige Schreiber Folianten für einen. Wenn diese einem Charakter gegeben werden, kann dieser dann beispielsweise ein Plus an Mana oder Immunität gegen bestimmte Statuseffekte erhalten.

Man kann die Folianten auch wieder entzaubern und bekommt dafür einen Anteil der investierten Cogni zurück. Je teurer die Folianten, desto besser sind sie natürlich. Allerdings fühlt sich das System trotzdem ausgewogen an und es gibt keinen einzelnen Folianten, der alle anderen unnötig machen würde.

Mit den aus der Oberwelt zurückgebrachten Gegenständen kann man zum einen Kampfgegenstände basteln und zum andern verschiedene Rezepte zubereiten.



Kämpfe sind normalerweise in eine Vorbereitungs- und eine Kampfphase unterteilt. In der Vorbereitungsphase kann man seine Charaktere in einem kleinen Feld positionieren. Wird die Truppe von Gegnern überfallen, fällt diese Phase weg.



Wird eine Figur von hinten angegriffen, erhält die Attacke einen „Verrat"-Effekt. Um sich davor zu schützen, kann man am Ende des Zuges die Blickrichtung der Charaktere bestimmen.



Gebiete können nicht frei erkundet werden. Stattdessen klickt man sich auf der Weltkarte von Kreis zu Kreis, von Rätsel zu Rätsel, von Kampf zu Kampf.

Das alles geht per Knopfdruck und ist mehr ein Aspekt der Kampfvorbereitung als ein eigenes Spielelement. Findet man auf seinen Erkundungen unbekannte Gegenstände, kann es auch durchaus sein, dass man neue Rezepte bekommt.
Das Lager selbst kann man ebenfalls nach Gegenständen durchforsten (und nebenbei eine Anspielung auf ein bestimmtes tentakeliges Lovecraft-Monster finden). Zu guter Letzt ist es natürlich auch ein Ort, um mit Charakteren zu interagieren und mehr über sie zu erfahren.

Kennen wir uns?

Das Problem ist, dass es nicht wirklich etwas zu erfahren gibt. Die Charaktere kommen einem so vor, als hätte man sie so oder ähnlich schon zigmal in anderen Spielen gesehen. So etwa den Kapitän, auf dessen Schiff wir zu unserem Abenteuer aufgebrochen sind. Er ist ein rauer Trunkenbold, der unter seiner Unhöflichkeit ein gutes Herz verbirgt.

Hinzu kommt, dass – auch innerhalb der Hauptgruppe – manchen Charakteren wesentlich mehr Aufmerksamkeit geschenkt wird als anderen. Besonders Fren, der Elf, der sich der Gruppe als Wegeleiter anschließt, scheint es den Entwicklern angetan zu haben. Er ist der Einzige, dessen Hintergrund kontinuierlich weiter ausgearbeitet wird.

Das ist schade, denn es wirkt eigentlich schon so, als würde das Spiel einen Fokus auf Charakterentwicklung legen wollen. Aktiv beeinflussen kann der Spieler die Entwicklung der Protagonistin Aurora. An bestimmten Punkten in der Handlung kann man Entscheidungen treffen, die die Tempelgelehrte entweder in Richtung Ordnung oder in Richtung Chaos steuern.

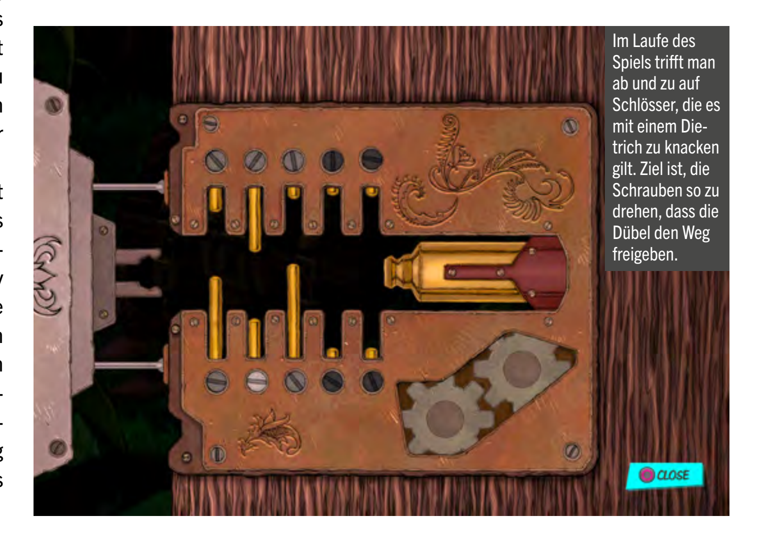
Je nachdem, wie sie sich verhält, werden ihre zukünftigen Aktionen sowie Interaktionen mit anderen Charakteren beeinflusst. Das kann die Handlung beeinflussen, ein Richtig oder Falsch gibt es aber nicht. Allerdings kann sich das System aufgrund der kurzen Kampagne kaum entfalten. Wenn man nicht stringent der einen oder anderen Richtung folgt, bekommt man einen Mischmasch aus Reaktionen, das sich nicht wirklich nachvollziehen lässt.

Ähnliches gilt auch für die Entwicklung der Charaktere. Das Spiel spricht große Themen wie Angst, Rache und Verantwortung an. Das geschieht aber so häufig und so überdeutlich, dass es sich anfühlt, als würden die Charaktere sich gegenseitig (und damit auch dem Spieler) einreden wollen, sie hätten sich am Ende alle völlig weiterentwickelt. Die Tatsache, dass sich die ganze Haupthandlung über etwa einen Tag zu erstrecken scheint, verleiht dem noch weniger Glaubwürdigkeit.

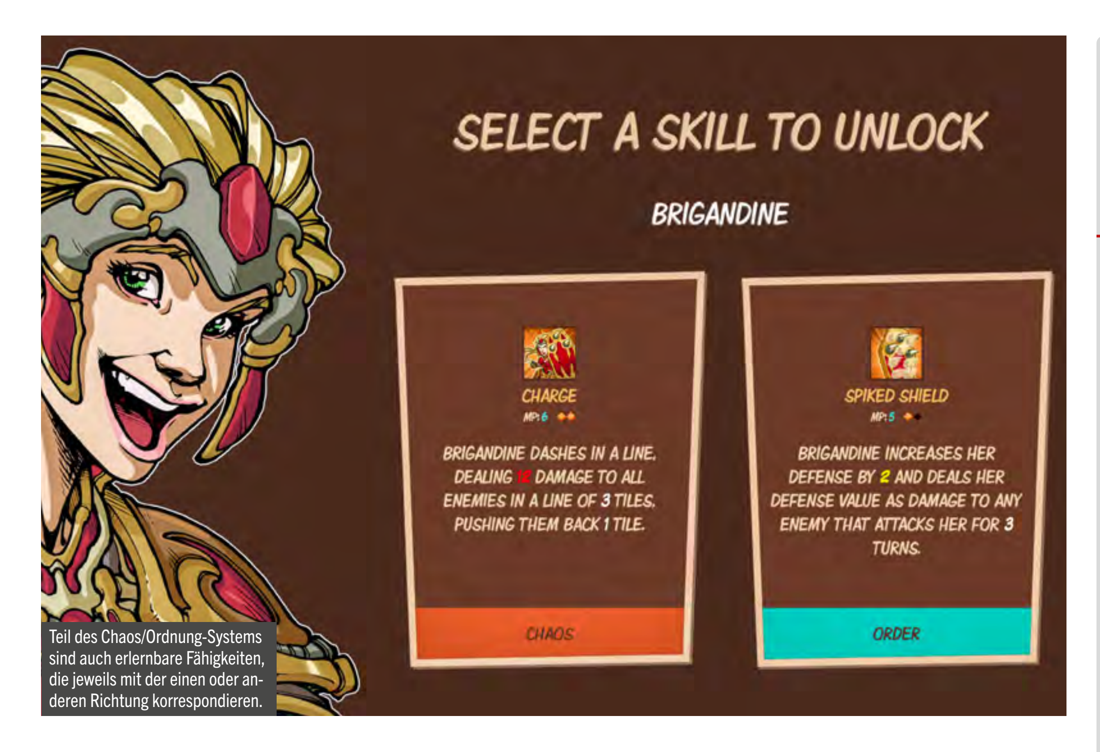
Große Reichweite und zu wenig Zeit

Das ist ein Problem, dass sich auch auf den Plot, aber vor allem auf das World-Building erstreckt. Die Grundprämisse ist zunächst eingängig – besonders, wenn man sich schon einmal mit dem Genre Fantasy befasst hat. Die von den Elfen erbaute glorreiche Stadt Lenórienn wird von Koboldleuten erobert und zur Stadt der Waldschrate, Rarnaakk. Um Lenóriens Wissen zu bewahren, bricht eine Expedition in Richtung des „Wilden Königreichs" Lamnor auf. Auroras Adoptivvater war Teil dieser Gruppe, und als der Kontakt zu ihr abbricht, wird Aurora mit der Rettungsmission beauftragt. Auf ihrer Reise stößt die Heldin natürlich noch auf die restlichen drei Mitglieder der Kampftruppe sowie ein paar weitere Charaktere.

Eine kleine Gruppe mit einem klaren Auftrag eignet sich erstmal ganz gut für eine kurze Kampagne. Nur bleibt es nicht dabei, denn im-



Im Laufe des Spiels trifft man ab und zu auf Schlösser, die es mit einem Dietrich zu knacken gilt. Ziel ist, die Schrauben so zu drehen, dass die Dübel den Weg freigeben.



Teil des Chaos/Ordnung-Systems sind auch erlernbare Fähigkeiten, die jeweils mit der einen oder anderen Richtung korrespondieren.

mer wieder werden Aspekte aus einem größeren Ganzen aufgegriffen, ohne weiter ausgeführt zu werden. So deutet die Eröffnungssequenz an, dass die Geschichte der Kobolde sich auf die Handlung auswirken könnte und diese über einen interessanten Story-Hintergrund verfügen. Im tatsächlichen Spiel sind sie einfach nur die wohlbekannten Fantasy-Kobolde – stumpf und böse eben.

Richtig verwirrend wird es aber im Finale. Hier werden plötzlich völlig neue Akteure, McGuffins und Bedrohungen vorgestellt, bevor dann alles einfach abrupt endet. Ob das jetzt bedeutet, dass es mit der Handlung weitergeht oder ob man einfach wissen muss, worum es in der Metahandlung geht, bleibt dabei unklar.

Das Spiel basiert immerhin auf einem Table-Top-RPG namens Tormenta, das der absolute Renner in Brasilien ist, aber von dem die meisten Spieler hierzulande noch nichts gehört haben dürften. Da solche Welten über Jahre ausgearbeitet und weiterentwickelt werden, gibt es dementsprechend Unmengen an Lore.

Allerdings ist das Material, auf das man, wenn man kein Portugiesisch spricht, keinen Zugriff hat. Auch sind die Hintergründe viel zu umfassend für die etwas mehr als zehn Stunden, die man braucht, um die Handlung abzuschließen. Es kann Spaß machen, sich ohne große Erklärungen Welten selbst zu erschließen, aber das braucht etwas mehr als ein paar Nebeneinschübe und kurze Glossar-Einträge. Was das Gefühl des Unverständnisses noch verstärkt, ist ein umständlicher und anstrengend zu lesender Schreibstil. Dieser wird in der deutschen Übersetzung von einigen auffälligen Fehlern bezüglich Rechtschreibung, Grammatik und Lexik begleitet. Will man einen Raum verlassen, steht da nicht etwa „Raum verlassen" oder „Gehen", sondern „Geh weg". Auch scheint man sich in den Tutorials nicht einig geworden zu sein, ob man Spieler jetzt mit Du oder Sie ansprechen will.

Insgesamt erfüllt die Präsentation ihren Zweck, aber auch nicht mehr. Die scharfen Linien und kräftigen Farben wirken in den Umgebungen noch relativ charmant und erinnern an ein ausgemaltes Bilderbuch. Die Charaktere allerdings lassen sie kantig und oft auch unsympathisch wirken. Ähnliches gilt für die an Minnegesang erinnernden Melodien, die im Hintergrund dahindudeln. Sie fallen weder negativ noch positiv sonderlich auf – besonders, wenn man sich auf das Gameplay konzentriert.

Reverie Knights Tactics ist am 28. Januar 2022 für PC, PS5/PS4, Nintendo Switch, XBOX X/S und XBOX One erschienen. ❑

MEINE MEINUNG

Ronja Häußer



„Tolles Kampfpaket mit zu viel Verpackung"

Ich liebe Denkaufgaben und gerade mit dem entspannten und experimentierfreundlichen Story-Modus macht es wirklich Spaß, an den Zielen herumzugrübeln. Dem gegenüber steht dann aber die Frustration beim Lösen der tatsächlichen „Rätsel" und bei dem Rätsel, das die Handlung ist. Mein Hauptproblem ist, dass so viel Zusätzliches an einen Kern getackert wurde, der ohne das ganze Drumherum einen viel besseren Eindruck gemacht hätte. Es gibt einen Grund, warum viele RPGs eine große Zeitinvestition sind. Denn damit sich die Welt und die Charaktere in einem großen Ausmaß entfalten können, braucht es nun einmal Zeit. Trotzdem würde es mich interessieren, wie Personen, die tatsächlich Zugriff auf das Pen & Paper Tomenta haben, das Spiel erleben.

PRO UND CONTRA

- ➕ Cleverer Twist für rundenbasiertes Gameplay
- ➕ Vielzahl an möglichen Herangehensweisen bei Kämpfen
- ➕ Interaktive Kampfraster
- ➕ Zum Experimentieren anregende Ziele
- ➕ Beiden Schwierigkeitsgraden eigene Vorteile
- ➖ Enttäuschende Rätsel
- ➖ Restriktive und langweilige Oberwelt
- ➖ Klischeehafte Charaktere
- ➖ Erzwungene Charakterentwicklung
- ➖ Schwer überschaubares Chaos/Ordnung-System
- ➖ Unklare Andeutungen in der Handlung
- ➖ Umständlicher, schwer zu lesender Schreibstil
- ➖ Präsentation nicht ansprechend





Stattet man dem Koch im Lager einen Besuch ab, kann man verschiedene Rezepte zubereiten – wobei ein Keks aus Samen und Pilzen doch etwas fragwürdig klingt.



Das Lager ist der Ausgangspunkt des Abenteuers. Hier kann man sich auf das Kampfgeschehen vorbereiten und mit den anderen Charakteren unterhalten.



Genre: Ego-Shooter
Entwickler: Nightdive Studios, Lobotomy Software
Hersteller: Nightdive Studios
Termin: 10. Februar 2022
Preis: ca. 17 Euro
USK: ab 16 Jahren

Powerslave Exhumed

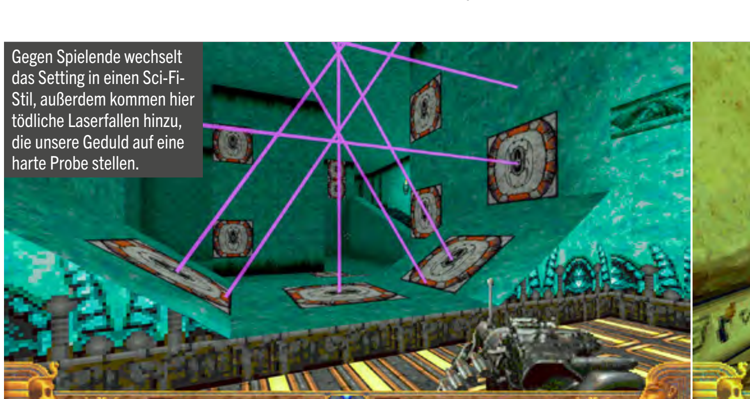
Auf Sega Saturn und Playstation galt Powerslave lange Zeit als Geheimtipp. Nun gibt's den Retro-Shooter endlich als anständige Neuauflage, die erstmals beide Fassungen vereint.

Von: Felix Schütz

Es ist keine Schande, wenn ihr Powerslave damals verpasst habt. Als der ungewöhnliche Shooter im Jahr 1996 für Sega Saturn erschien, flog er bei vielen Spielern unter dem Radar. Schließlich waren Quake und Duke Nukem 3D gerade in aller Munde! Auch die spätere Playstation-Umsetzung war kein Hit. Hierzulande wurde das Spiel unter dem Titel „Exhumed" veröffentlicht, das gilt auch für die umstrittene PC-Version, die für noch mehr Verwirrung sorgte. Denn die sah zwar aus wie die Konsolenfassungen, unterschied sich inhaltlich aber stark. Auf dem PC war das Spiel ein linearer Shooter im Stil von Doom. Auf den Konsolen dagegen war Powerslave ein anderes, ein besonderes Spiel. Eines, das ihr nun als bemerkenswertes Remaster nachholen könnt – denn Nightdive hat für die Neuauflage mehr getan, als nur die Grafik aufzufrischen.

Ein Spiel vor seiner Zeit

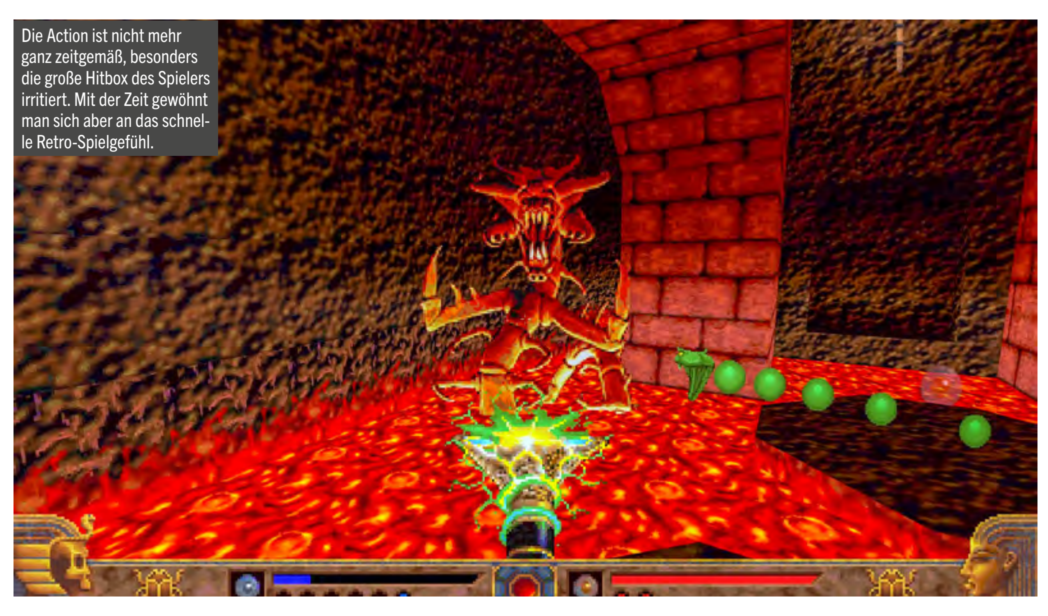
Powerslave wird oft nachgesagt, einer der ersten Metroidvania-Shooter überhaupt zu sein. Im Grunde stimmt das, auch wenn ihr natürlich kein Meisterstück wie Metroid Prime erwarten solltet. Das Shooter-Abenteuer entführt euch in ein unverbrauchtes ägyptisches Setting, in dem ihr Tempel, Gräber, Minen, Täler und einiges mehr erkundet. Das Spiel ist klassisch in Levels unterteilt, die ihr aber mithilfe einer Übersichtskarte ansteuert und teilweise sogar mehrfach besucht. Denn in manchen Levels findet ihr wichtige Power Ups, mit denen ihr anfangs unzugängliche Bereiche erkunden und damit neue Ausgänge erreichen könnt. Diese Upgrades lassen euch beispielsweise höher springen, länger tauchen oder lässig über Abgründe schweben. Außerdem könnt ihr fünf zusätzliche Erweiterungen für euren Lebensbalken finden, die ihr vor allem in den späteren Abschnitten bitter nötig haben werdet. Powerslave bietet außerdem zwei Endsequenzen. Für das gute Finale müsst ihr in mehrere Levels zurückkehren und dort Teile eines Transmitters einsammeln. Je nach Spielweise ist man dafür sechs bis zehn Stunden beschäftigt.



Gegen Spielende wechselt das Setting in einen Sci-Fi-Stil, außerdem kommen hier tödliche Laserfallen hinzu, die unsere Geduld auf eine harte Probe stellen.



Unser treues Kamel bringt uns in bereits besuchte Levels zurück. Das Reiseziel wählen wir auf einer Karte aus, ein wenig Backtracking fällt aber trotzdem an.


Die Action ist nicht mehr ganz zeitgemäß, besonders die große Hitbox des Spielers irritiert. Mit der Zeit gewöhnt man sich aber an das schnelle Retro-Spielgefühl.


Auch gelegentliche Tauchgänge stehen auf dem Programm. Für einen Shooter aus der Zeit bot Powerslave ungewöhnlich viel Erkundung.

Robuster Retro-Shooter
Auch wenn Powerslave aus dem Metroidvania-Konzept nur das Nötigste rausholt, ist die Richtung unverkennbar: Das ist kein simpler Shooter mehr. Dafür sprechen auch die zahlreichen Sprungeinlagen, denn viele Bereiche strotzen vor Plattformen und vertikalen Elementen. Dank einer sauberen Maus-Tastatur-Steuerung sind auch diese Abschnitte kein Problem.

Der Rest spielt sich klassischer: Ihr erkundet clever verschachtelte Levels, sammelt Schlüssel, aktiviert Schalter, weicht Fallen aus, ballert Feinde über den Haufen und versucht, den nächsten Ausgang zu erreichen. Zu eurem Arsenal zählen ein Maschinengewehr und eine Pistole, aber auch magische Ringe, Fantasy-Granaten oder ein Zauberstab, der zielsuchende Schlangen verschießt. Die Waffen lassen sich zwar nicht upgraden und wirken heute unspektakulär, bleiben aber bis zum Spielende nützlich. Das Munitionssystem erfordert Umgewöhnung: Ihr sammelt keine Patronen auf, sondern Orbs, die nur eure ausgewählte Waffe aufladen – ihr müsst also ständig durchwechseln, um keine Munition zu vergeuden. Die Gegner passen prima ins Setting, ihr kämpft gegen Mumien, Anubis-Monster, Heuschrecken und am Ende gegen insektenartige Aliens. Die KI ist für die damalige Zeit typisch doof, doch das gleichen die Gegner mit starken Angriffen wieder aus. Und damit kein Frust aufkommt, bietet das Remaster sogar ein neues, optionales Checkpoint-System. Prima!

Playstation und Saturn vereint
Die Remaster-Spezialisten von Nightdive Studios bringen wieder ihre bewährte Kex-Engine zum Einsatz. Grafisch erwartet euch ein geschärfter, ansonsten aber völlig veralteter Retro-Stil mit pixeligen 2D-Sprites, simplen Texturen und blassen Effekten. Dafür gibt's hohe Auflösung, Ultrawide-Support und eine pfeilschnelle Framerate. Stimmungsvolle Beleuchtung und flotte Musikuntermalung sorgen dazu für Atmosphäre, sofern man sich auf das Retro-Feeling einlassen kann.

Das Highlight der Neuauflage betrifft aber den Inhalt: Powerslave Exhumed basiert zwar größtenteils auf der Sega-Saturn-Version, enthält aber auch einige Levelabschnitte und Verfeinerungen aus der Playstation-Fassung. Es wurde sogar ein Gegnertyp aus der Sony-Version übernommen! Damit bekommt ihr hier die beste und vollständigste aller Fassungen: Ein Mix beider Konsolenversionen, erstmals auf dem PC und immer noch erstaunlich gut. So müssen Neuauflagen sein! ❑

MEINE MEINUNG
Felix Schütz



„Tolle Ehrenrunde für einen unterschätzten Klassiker."

Ich zähle zu denen, die Powerslave damals verpasst haben. Und obwohl ich Retro-Games wirklich mag, hat es mich auch in all den Jahren danach nie wirklich gereizt. Darum bin ich ohne große Hoffnungen an die Neuauflage rangegangen – und habe sie an einem Wochenende komplett durchgespielt. Das hat richtig Spaß gemacht! Natürlich: Die Grafik ist veraltet, die Action mächtig angestaubt. Stellt euch auch darauf ein, dass ihr vielleicht mal ein paar Minuten durch einen Level irrt, bis ihr den nächsten Schalter oder Schlüssel gefunden habt. Aber das alles versteht sich bei einem 26 Jahre alten Shooter praktisch von selbst. Für mich war das Remaster jedenfalls eine tolle Überraschung: Die Neuauflage spielt sich erstaunlich rund, das Ägypten-Setting ist immer noch cool, das Leveldesign motiviert und die Metroidvania-Einflüsse heben es deutlich von anderen Shootern aus der Ära ab. Egal ob ihr das originale Powerslave schon vom Sega Saturn kennt oder es jetzt zum ersten Mal erlebt: Diese Neuauflage ist ihr Geld wert.

PRO UND CONTRA
- + Gelungenes Leveldesign
- + Saturn- und Playstation-Fassung erstmals vereint
- + Cooles Ägypten-Setting
- + Leichte Metroidvania-Elemente
- + Optionale Checkpoints
- − Grafisch nur geringfügig verbessert
- − Sehr wenig Spielerführung
- − Kein freies Speichern innerhalb der Levels




Die blitzschnellen Katzenwesen teleportieren sich gerne hinter uns. Wir erledigen die Bande mit unseren magischen Ringen.

Zorya: The Celestial Sisters

Genre: Puzzlespiel
Entwickler: Madlife Divertissement
Hersteller: TLM Partners
Termin: 08. Februar 2022
Preis: ca. 20 Euro
USK: ab 6 Jahren

Mit Zorya: The Celestial Sisters ist die Gamingwelt um ein wunderschönes Couch-Koop-Rätselspiel reicher geworden. Was ihr von dem Titel erwarten könnt, erfahrt ihr unserem Test.

Von: Rebecca Hermann & Lukas Schmid

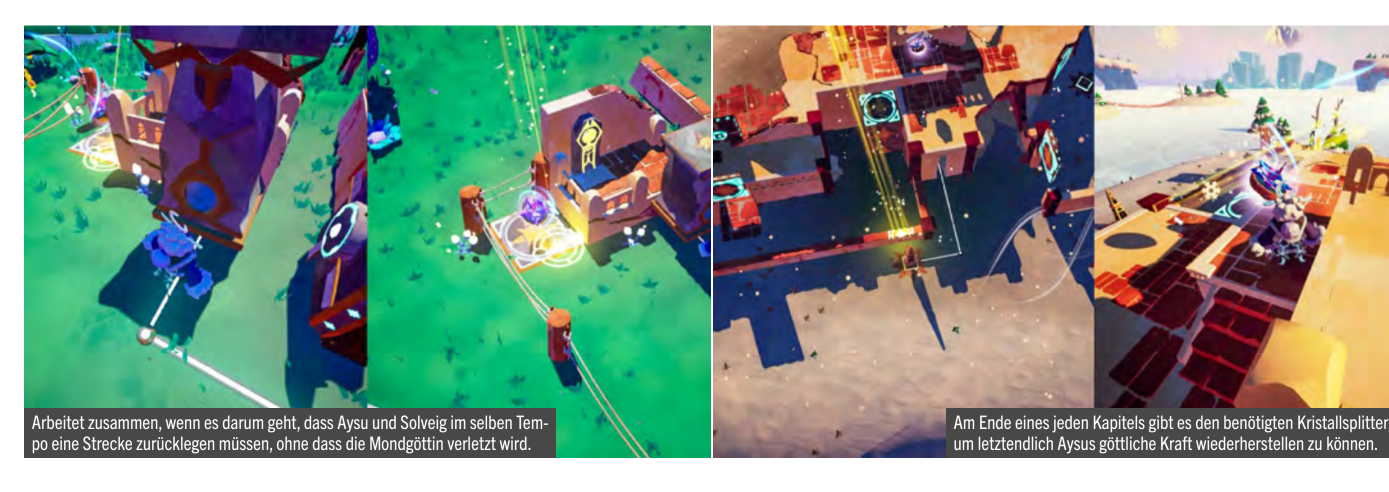
Zorya: The Celestial Sisters handelt von zwei Schwestern: der Sonne und ihrer kleinen Schwester, dem Mond. Nachdem die beiden Göttinnen lange gleichsam verehrt wurden, bevorzugten die Menschen irgendwann Solveig, die Sonne. Ihre Schwester Aysu verletzte das so sehr, dass sie sich immer weiter zurückzog und schließlich von ihrem Heimatplaneten verschwand. Die Konsequenz davon spürten die Menschen sehr schnell. Ab diesem Zeitpunkt gab es keine Nacht mehr. Der einst so wunderschöne Planet verlor trotz permanenter Sonneneinstrahlung seinen Glanz von früher.

Lange Zeit danach möchte Aysu zu Solveig zurückkehren, um die Welt wieder ins Gleichgewicht zu bringen. Doch zunächst fehlt es ihr an der nötigen Kraft, um diese Reise in Angriff zu nehmen. Um diese wiederzuerlangen, benötigt sie Fragmente aus einem Kristall. Und so beginnt unser Rätselabenteuer, in dem wir den Schwestern helfen müssen, die Kristallstücke zu finden und so Aysus Kraft wiederherzustellen. Obwohl die Geschichte niedlich dargestellt wird, so sind es doch die Rätsel, die in einem Rätselspiel im Mittelpunkt stehen. Wir spielen Zorya komplett im Splitscreen-Modus. Während Aysu für einen Spieler als niedliches, eulenähnliches Wesen am Boden steuerbar ist, übernimmt der andere die Sonne Solveig am, die am Himmel steht.

Das Wichtigste überhaupt

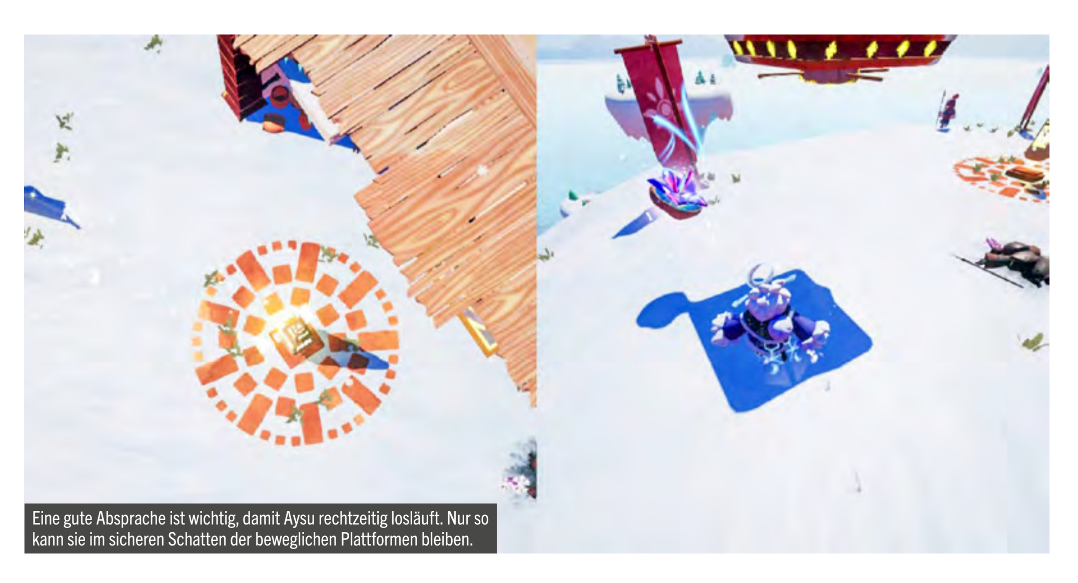
Die beiden Charaktere bieten so unterschiedliche Blickwinkel auf die Welt, wodurch es leichter wird, sich zu orientieren. Einfach ist das jedoch nicht. Denn Aysu, die Göttin der Nacht, kann nicht einfach durch die Welt laufen, wie es ihr gefällt, sondern ist darauf angewiesen, im Schatten zu bleiben. Deshalb ist gutes Teamwork gefragt. Solveig kann durch ihre göttliche Kraft den Stand der Sonne und somit den Schattenwurf der Umgebung beeinflussen.

Diese Schatten muss Aysu nutzen, um an die Kristallsplitter am Ende eines jeden Levels gelangen. Zudem gibt es noch Mechanismen wie Aufzüge, Türen und sich bewegende Plattformen, die durch Schalter aktiviert werden. Um diese zu betätigen, muss sich entweder Aysu auf die richtigen Punkte stellen oder Solveig mit einem starken Sonnenstrahl darauf zielen. Zu den verschiedenen, immer schwerer werdenden Rätseln kommen regelmäßig neue Mechanismen, die Abwechslung in die verschiedenen Ebenen bringen.



Arbeitet zusammen, wenn es darum geht, dass Aysu und Solveig im selben Tempo eine Strecke zurücklegen müssen, ohne dass die Mondgöttin verletzt wird.

Am Ende eines jeden Kapitels gibt es den benötigten Kristallsplitter, um letztendlich Aysus göttliche Kraft wiederherstellen zu können.


Eine gute Absprache ist wichtig, damit Aysu rechtzeitig losläuft. Nur so kann sie im sicheren Schatten der beweglichen Plattformen bleiben.

MEINE MEINUNG

Rebecca Hermann

„Schönes Rätselabenteuer für entspannte Couch-Abende“

Ich bin ein großer Fan von Rätselspielen. Deshalb konnte ich es mir auch nicht nehmen lassen, Zorya zu testen. Ich war am Anfang etwas verwirrt, da ich damit gerechnet hatte, dass man die beiden Göttinnen als Personen spielt und nicht eine Person als Sonne am Himmel steht. Aber das war gut so! Es hat ein für mich neues Spielerlebnis geliefert, bei dem ich eigentlich gar nicht aufhören wollte zu spielen. Ab einem gewissen Punkt wurden die Rätsel auch ganz schön knifflig. Dennoch hatte ich aber nur selten das Gefühl, wirklich festzustecken. Frust kam eigentlich nur auf, wenn ich die langen Kapitel zum wiederholten Male von vorne beginnen mussten. Besonders doof natürlich, wenn der Grund fürs Scheitern an der schwammigen Steuerung lag und nicht an den eigenen Fehlern.

PRO UND CONTRA

- + Niedliche Charaktere
- + Schöne Musik
- + Gute Story
- + Interessante Rätsel
- + Schwierigkeitsgrad ausgewogen
- − Schwammige Steuerung
- − Sonne nicht immer gut bedienbar
- − Springender Bildschirm bei Solveig



Schubsen und braten

Nicht alle sind begeistert, dass Aysu zurückkehren möchte. Uns kommen immer wieder Feinde in die Quere, die uns in der tödlichen Sonne brutzeln wollen. Auch hier ist Teamwork zwischen den beiden Schwestern gefragt. Aysu hat nämlich die nützliche Fähigkeit, die Gegner von sich wegzuschieben. Dabei muss sie allerdings aufpassen, nicht selbst in die gefährlichen Sonnenstrahlen zu geraten. Mithilfe von Solveig können wir unsere Feinde dann in der Sonne braten und außer Gefecht setzen. Bei größeren Widersachern hilft allerdings nur noch die Flucht. Zum Glück sind in der kompletten Spielwelt kleinere Türen verstreut, durch die wir unseren Gegnern entwischen.

An anderen Rätseln knobelten wir jedoch eine ganze Weile, ohne hinter die Lösung zu kommen. Mit viel Trial & Error kamen wir nach und nach durch verschiedene Tricks aber doch immer ans Ende des Levels. Ob das der geplante Weg war, der einfach nicht flüssig funktioniert hat oder wir tatsächlich „alternative“ Wege in Form eines Spielfehlers gefunden haben, wissen wir nicht. Schubsen und braten macht jedoch nur dann Spaß, wenn auch das Gesamtbild stimmt. Die musikalische Untermalung des Spiels ist beispielsweise harmonisch und wohltuend. Auch die Geräusche der Charaktere, die zwar nicht sprechen, aber sanft und fast schon mythisch miteinander kommunizieren, passen perfekt zum Stil des Spiels.

Steuerung und andere Unannehmlichkeiten

Die Steuerung der beiden Göttinnen ist allerdings gewöhnungsbedürftig. Wenn wir mit Aysu durch die Ebenen laufen, bemerken wir immer wieder Ungenauigkeiten. Hin und wieder driften wir daher sogar in die Sonne ab. Die schwammige Steuerung sorgt außerdem dafür, dass wir an wichtigen Punkten vorbeirutschen oder an Kanten hängenbleiben. Die Rumble-Funktion des von uns verwendeten Controllers, die ein Signal gibt, wenn wir uns in der Sonne befinden, funktioniert ebenfalls eher schlecht als recht. Ungefährliche Stellen und größere Abschnitte der Sonne, in denen wir Schaden nehmen, lösen nämlich das gleiche Feedback aus.

Sobald wir also einen schmalen Weg entlanggehen, ist es manchmal Zufall, ob wir eine Passage meistern oder in der Sonne verbrennen. Besonders frustrierend ist das natürlich, wenn wir gerade am Ende eines langen Kapitels sind und dieses aus diesem Grund wieder komplett von vorne beginnen müssen. Während sich die Kamera von Aysu frei und ohne größere Probleme steuern lässt, spielen wir Solveig aus der Vogelperspektive. Zwar können wir uns frei über die Karte bewegen, was für einen besseren Überblick sorgt, manchmal ist die Steuerung allerdings sehr sprunghaft und unpraktisch. Das hat auch einen einfachen Grund: Als Solveig steht unser mächtiger Sonnenstrahl im Mittelpunkt, der sich allerdings logischerweise nur in sonnigen Gebieten befinden kann. Versuchen wir jetzt ein Schattengebiet genauer anzuschauen, springt der Sonnenstrahl zum nächsten Sonnenabschnitt und verändert die Perspektive komplett. Hier wäre mehr Feinjustierung definitiv vonnöten gewesen.

Spaß auf mehreren Plattformen

Wie bereits gesagt, ist das Zusammenspiel der beiden Charaktere in Zorya unerlässlich. Praktischerweise bietet das Spiel einige Features, die das unterstützen. Es reicht, wenn eine Person den Titel besitzt, ein Freund kann dann ganz einfach online oder eben im lokalen Splitscreen-Modus einsteigen. Eine Crossplay-Funktion verbindet sogar PC- und Switch-Spieler miteinander. Trotz einiger Schwächen überzeugt uns Zorya: The Celestial Sisters mit gut umgesetzten Features, einer niedlichen Geschichte und einem schicken Look. ❑


Nicht alle Schalter sind für Solveig erreichbar. Während man den Sonnenstand verändert, muss man aufpassen, dass Aysu nicht verletzt wird.


Durch die verschiedenen Kameraperspektiven kann man sich den dringend benötigten Überblick über die Levels verschaffen.

DER EINKAUFSFÜHRER

Wir präsentieren euch an dieser Stelle Titel, die die Redaktion jedem Spieler ans Herz legt – völlig unabhängig von Wertung, Preis oder Alter!

Ego-Shooter (Einzelspieler)

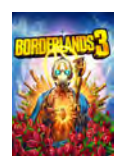
In die Kategorie Einzelspieler-Shooter fallen Titel, die sich mehr über Story, Atmosphäre und Charaktere definieren als über einen ausgefeilten Mehrspieler-Part.



Bioshock & Bioshock Infinite

In den Tiefen des Ozeans erforscht ihr die finstere Stadt Rapture – ein Erlebnis von unerreichter Atmosphäre! Der dritte Teil der Reihe, Bioshock Infinite, ist ähnlich überzeugend und glänzt mit einer fantastischen Story.

Getestet in Ausgabe: 10/07
Publisher: 2K Games



Borderlands 3

Größer, besser und mit noch mehr Chaos geht es diesmal nicht nur auf Pandora auf die wilde Jagd nach mit Schätzen gefüllten Kammern. Actionreiche Kämpfe und massenhaft Loot sorgen für jede Menge Spielspaß.

Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: 2K Games



CoD: Modern Warfare Remastered

Adrenalin pur in einer kurzen, aber intensiven Kampagne. Die bombastische Inszenierung tröstet über schwache KI und fehlende spielerische Freiheit hinweg. Die hübsche Grafik der Neuveröffentlichung kann sich sehen lassen!

Getestet in Ausgabe: 01/08 (Original)
Publisher: Activision



Doom Eternal

Ein grandioser Höllenritt, der sogar Doom (2016) locker hinter sich lässt: Euch erwarten deutlich schnellere Kämpfe, härtere Gegner und viel mehr Story als im Vorgänger! Die Sprungeinlagen sind allerdings Geschmackssache.

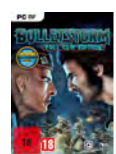
Getestet in Ausgabe: 05/20
Publisher: Bethesda



Wolfenstein 2: The New Colossus

Die Fortsetzung knüpft an das an, was den ersten Teil ausgezeichnet hat, und setzt überall noch einen drauf: Gameplay, Handlung und Technik können sich allesamt sehen lassen. Ein moderner Shooter-Klassiker!

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Bethesda



Bulletstorm: Full Clip Edition

Kompromisslose Action der Sonderklasse: Wer keine tiefgründige Geschichte, Emotionen oder sonstige Kinkerlitzchen braucht, sondern einfach nur ballern will, ist bei dieser Action-Orgie genau richtig.

Getestet in Ausgabe: 05/17
Publisher: Bethesda

Ego-Shooter (Mehrspieler)

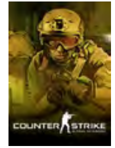
In dieser Rubrik stellen wir euch die besten Team-Shooter vor. Von epischen Materialschlachten bis zu taktischen Gefechten in Fünfergruppen ist hier einiges vertreten.



Battlefield 1

Hervorragend inszenierter Multiplayer auf riesigen Karten mit einer Vielzahl an Waffen, Fahrzeugen und taktischen Optionen. Ein ausgefuchstes Belohnungssystem motiviert, bombastische Grafik und exzellenter Sound verzaubern.

Getestet in Ausgabe: 11/16
Publisher: Electronic Arts



Counter-Strike: Global Offensive

Die aktuellste Version des zeitlosen Taktik-Shooters erhebt Teamarbeit und schnelle Reflexe zum wichtigsten Gut. Zwei Teams, eine Bombe – dieses Spielprinzip ist immer noch genial und funktioniert wie eh und je.

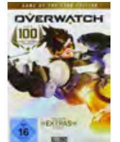
Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Valve



Destiny 2

Auf der Jagd nach buntem Loot geht ihr in einer Gruppe von vier bis sechs Spielern auf Raids und bewältigt Events – oder aber ihr versucht euch im PvP-Modus. Großartiges Gunplay und viele Nebenaktivitäten im Endgame motivieren.

Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Activision



Overwatch

Wer auf der Suche nach einem sehr guten und einsteigerfreundlichen Mehrspieler-Shooter ist, liegt hier goldrichtig! Blizzard bietet aber auch Genreprofis dank 27 Helden viel spielerische Abwechslung. Nur eine Solokampagne fehlt.

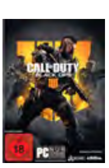
Getestet in Ausgabe: 07/16
Publisher: Blizzard Entertainment



Valorant

Mehrspielermatches mit sehr präzisem Gunplay und ohne Respawn. Ihr müsst eine Bombe platzieren und vor dem gegnerischen Team bewachen. Die unterschiedlichen Fähigkeiten der Helden verleihen dem Spiel Würze.

Getestet in Ausgabe: 07/20
Publisher: Riot Games



Call of Duty: Black Ops 4

Der beste Multiplayer-Spaß der Reihe seit Modern Warfare 2. Black Ops 4 begeistert mit sehr gutem Balancing, hochwertigen Modi, motivierendem Fortschrittssystem sowie hervorragendem Gunplay und Movement-System.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Activision

Rollenspiele

Ihr tüftelt für euer Leben gerne über Charakterbögen und möchtet am liebsten stundenlang in glaubhaften Spielwelten versinken? Dann ist dies euer Genre!



Assassin's Creed: Origins

Traumhaft schöner Ägyptenurlaub, in dem ihr nicht nur die herausragende Atmosphäre genießt, sondern auch einen motivierenden Mix aus Schleichen, Klettern und Kämpfen erlebt. RPG-Elemente frischen die altbekannte Serie auf.

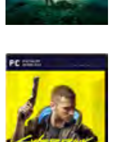
Getestet in Ausgabe: 12/17
Publisher: Ubisoft



Elden Ring

Das gewohnt geniale Souls-Gameplay, eingebettet in eine phänomenale Open World voller Geheimnisse und spannender Kämpfe: Mit Elden Ring erklimmt From Software einen neuen Gipfel unter den Action-Rollenspielen.

Getestet in Ausgabe: 04/22
Publisher: Bandai Namco



Cyberpunk 2077

Spielerische Freiheit für verschiedene Spielertypen wird in der dystopischen Cyberpunk-Welt großgeschrieben. Dazu erzählt das Spiel eine spannende Geschichte mit tollen Charakteren und epischen Momenten.

Getestet in Ausgabe: 02/21
Publisher: CD Projekt Red



Horizon: Zero Dawn

Das Action-RPG begeistert mit wunderschönen Landschaften, einem interessanten Setting, abwechslungsreichen Kämpfen und einer verdammt guten sowie intelligenten Geschichte. Im Gegenzug leistet es sich kaum Fehler.

Getestet in Ausgabe: 09/20
Publisher: Sony



Divinity: Original Sin 2

Unglaubliche spielerische Freiheit, klasse geschriebene Origin-Charaktere und herausfordernde taktische Rundenkämpfe machen das Spiel zu einem der besten im Bereich der isometrischen Rollenspiele seit Baldur's Gate 2.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Larian Studios



Dragon Age: Inquisition

Gewaltiges Fantasy-Epos mit feinster Grafik, spannenden Aufträgen und spektakulären, taktisch herausfordernden Drachenkämpfen. Die riesigen Gebiete laden zum Erkunden ein. Der erste Teil Origins ist aber auch super!

Getestet in Ausgabe: 12/14
Publisher: Electronic Arts



Fallout 4: Game of the Year Edition

Eine toll designte Endzeitwelt, in der ihr frei agiert und überall auf neue Orte stoßt. Im Vergleich zu den Vorgängern mit starkem Anteil an Action, die zulasten der RPG-Elemente geht. Magere Story, aber eine tolle (Crafting-)Sandbox.

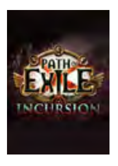
Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Bethesda



Mass Effect: Legendary Edition

Das gelungene Remaster enthält alle drei Teile von Biowares epischer Sci-Fi-Trilogie und bietet Action, brillante Charaktere sowie eine Story voll moralischer Entscheidungen – jetzt in polierter Optik und mit sinnvollen Verbesserungen.

Getestet in Ausgabe: 07/21
Publisher: Electronic Arts



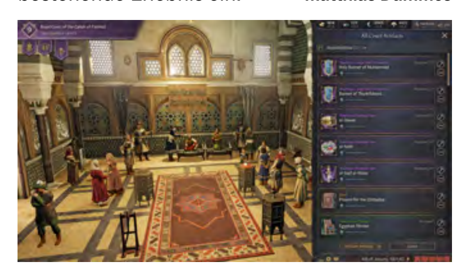
Path of Exile

Ein herrlicher Diablo-Klon mit einem einzigartigen Skillsystem, mit dem man seine Charaktere ohne klassenabhängige Talentbäume entwickeln kann. Das Beste daran: Es kostet keinen Cent, alle Inhalte sind zu 100 % free2play.

Getestet in Ausgabe: 12/13
Publisher: Grinding Gear Games

Crusader Kings 3: Royal Court

Die Entwickler von Paradox haben mit Royal Court die erste große Erweiterung für ihren Erfolgshit Crusader Kings 3 veröffentlicht. Wie der Name bereits vermuten lässt, dreht sich darin alles um den königlichen Hof. Jeder König und Kaiser verfügt im Spiel nun über einen prächtigen Thronraum, in dem wertvolle Relikte ausgestellt und unterwürfige Vasallen empfangen werden können. Passend dazu wurde das Artefaktsystem überarbeitet und ausgebaut. Mächtige Reliquien können von talentierten Handwerkern erschaffen oder von mutigen Abenteuern gefunden werden. Eine größere Rolle spielen jetzt auch die eigene Kultur und das Volk, dem spezielle Eigenschaften zugrunde liegen. All die neuen Features verleihen dem Spiel noch mehr Tiefgang und bringen Abwechslung in den Herrscheralltag. Royal Court fügt sich nahtlos in das bestehende Erlebnis ein. **Matthias Dammes**

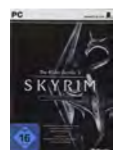




Pillars of Eternity 2: Deadfire

Isometrische Taktikkämpfe, tolle Dialoge und Aufträge mit Entscheidungsmöglichkeiten zeichnen dieses Spiel in der Tradition der Reihe Baldur's Gate aus. Anders als im Vorgänger seid ihr diesmal Pirat und segelt durch die Welt.

Getestet in Ausgabe: 06/18
Publisher: Paradox Interactive



The Elder Scrolls 5: Skyrim

Das nordische Heldenepos lässt euch alle Freiheiten bei der Erkundung einer atmosphärischen Fantasywelt. Der Umfang ist mit rund 200 Stunden gewaltig. Der Total-Conversion-Mod Enderal ist übrigens auch klasse!

Getestet in Ausgabe: 12/11
Publisher: Bethesda



The Witcher 3: Wild Hunt – GotY Edition

Das Finale der Geralt-Saga führt euch in eine riesige Welt, ergänzt um die beiden Add-ons Hearts of Stone und Blood and Wine. Gut 200 Stunden RPG-Unterhaltung mit spannenden Geschichten, Entscheidungen und brillanter Grafik!

Getestet in Ausgabe: 06/15 (Hauptspiel)
Publisher: Bandai Namco

Strategiespiele

Spieltiefe, fesselnde Missionen und eine gute Präsentation sind hier Pflicht. Ein guter Mehrspielerteil ebenfalls. Diese Spiele können wir jedem Taktiker empfehlen.



Civilization 6: Gathering Storm

Ihr begleitet ein Volk von der Staatsgründung bis in die Zukunft. Mit dem zweiten Add-on erreicht das Spiel seinen Höhepunkt und eine Feature-Vielfalt, wie man sie im Rundenstrategie-Genre kaum ein zweites Mal findet.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: 2K Games



Company of Heroes 2

Das Ostfrontszenario zur Zeit des Zweiten Weltkriegs stellt Company of Heroes 2 mit ungeahnter Intensität dar. Hinzu kommen ein kluges Deckungssystem und ein fordernder Mehrspielerteil. Tipp: Der Vorgänger ist ebenfalls klasse.

Getestet in Ausgabe: 07/13
Publisher: THQ



Crusader Kings 3

Der König der komplexen Grand-Strategy, in dem ihr eure eigene Dynastie durch Krieg, Intriegen, politsche Ränkespiele und historische Ereignisse des Mittelalters manövriert. Dank neuer Hilfen und Tutorials diesmal sogar etwas zugänglicher.

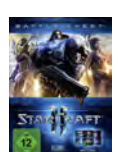
Getestet in Ausgabe: 10/20
Publisher: Paradox Interactive



Desperados 3

Die Macher von Shadow Tactics servieren Wildwest-Taktik vom Feinsten: Mit einem Expertenteam knobelt ihr euch durch eine fordernde Kampagne, die mit cleverem Leveldesign und zig Lösungswegen für bis zu 30 Stunden motiviert.

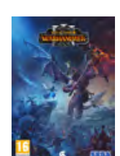
Getestet in Ausgabe: 08/20
Publisher: THQ Nordic



Starcraft 2: Die komplette Trilogie

Tolle Cutscenes und abwechslungsreiche Missionen machen die Starcraft-2-Trilogie zu einer spannenden Erfahrung. Dazu gibt es einen starken Editor, Herausforderungsmissionen und einen brillanten, fairen Mehrspielermodus.

Getestet in Ausgabe: 09/10 (Hauptspiel)
Publisher: Blizzard Entertainment



Total War: Warhammer 3

Ein epischer Mix aus Runden- und Echtzeitstrategie, der neben Profis jetzt auch Einsteiger abholt. Ein gewaltiger Umfang und kluge Verbesserungen setzen das hohe Qualitätsniveau der Reihe fort.

Getestet in Ausgabe: 04/22
Publisher: Sega



XCOM 2

Der Nachfolger des Taktikspiels spricht Fans der Serie wie auch Neueinsteiger an – mit spannenden Rundenkämpfen gegen Massen von Aliens. In Verbindung mit dem komplexen Basismanagement eine süchtig machende Mischung!

Getestet in Ausgabe: 03/16
Publisher: 2K Games

Adventures

Kluge Rätsel, interessante Charaktere und eine gute Geschichte – dies sind Werte, die ein Adventure zeitlos machen. Hier findet ihr die besten Vertreter!



Deponia: The Complete Journey

Der Spieler hilft Erfinder Rufus, den Müllplaneten Deponia zusammen mit seiner Angebeteten Goal zu verlassen. Dabei löst er anspruchsvolle Rätsel und lauscht Rufus' fiesen Kommentaren. Teil 4, Doomsday, ist ähnlich gut.

Getestet in Ausgabe: 11/13
Publisher: Daedalic Entertainment



Day of the Tentacle Remastered

Der witzige Kultklassiker um eine bekloppte Zeitreisegeschichte lässt sich in Originalgrafik oder HD-Look erleben. Mit abgefahrenen Rätselketten und ikonischen Charakteren ist das kurze Adventure für jeden Genre-Fan Pflicht.

Getestet in Ausgabe: 04/16
Publisher: Double Fine



Life is Strange

Eine emotionale Reise durch die Welt eines übernatürlich begabten Teenagers. Die Zeitreise-Story mit ihren harten Entscheidungsmomenten lässt manches Defizit vergessen. Auch gut: das Prequel Before the Storm.

Getestet in Ausgabe: 12/15
Publisher: Square Enix



The Book of Unwritten Tales

Charmante Fantasy-Comedy, die moderne Computerspielklischees genüsslich durch den Kakao zieht. Grafik, Sound und Sprachwitz sind spitze und das Rätseldesign ist fair. Der Nachfolger agiert auf ähnlichem Niveau.

Getestet in Ausgabe: 06/09
Publisher: Crimson Cow



Monkey Island 2: Special Edition

Das HD-Remake glänzt mit den gleichen Stärken wie das urkomische Original aus dem Jahr 1991: Spritzige Dialoge, einfallsreiche Rätsel, abgedrehte Charaktere und eine lustige Piratengeschichte ergeben einen zeitlosen Klassiker.

Getestet in Ausgabe: 08/10
Publisher: LucasArts



The Inner World

Das Adventure-Debüt des deutschen Studios Fizbin liefert eine charmant erzählte Geschichte und schräge Rätsel. Die bildhübsche, fantasievolle Fortsetzung der Geschichte um die Flötenwesen kam auf 86 Punkte.

Getestet in Ausgabe: 08/13
Publisher: Headup Games



The Walking Dead

Brillant erzähltes Horrormärchen mit glaubwürdigen Charakteren, schwermütiger Geschichte und bewegenden Szenen. Spielerisch wird nur Magerkost geboten, doch atmosphärisch bleibt diese Zombie-Apokalypse unvergessen.

Getestet in Ausgabe: 01/13
Publisher: Telltale Games

Rennspiele

Gute Rennspiele ziehen den Fahrer mit perfekter Streckenführung, realistischem Fahrverhalten, einer guten Auswahl an Wagen und feiner Grafik in ihren Bann.



Dirt Rally

Die Rallye-Simulation ist knackig schwer und bieder präsentiert, aber das überragende Fahrgefühl lässt selbst Profiraser ins Schwärmen geraten. Ideal für alle, die gerne jede Bodenwelle der Kurse auswendig lernen.

Getestet in Ausgabe: 01/16
Publisher: Codemasters



F1 2021

Eine tolle Racing-Geschichte, die die Faszination Formel 1 einfängt, ein großer Umfang und jede Menge Spielspaß durch ein nochmals verbessertes Fahrgefühl machen das Spiel zu einem Muss für Motorsport-Fans.

Getestet in Ausgabe: 09/21
Publisher: Electronic Arts

Cyberpunk 2077 Patch 1.5

Nachdem es einige Monate recht ruhig um die Entwickler von CD Projekt Red und Cyberpunk 2077 wurde, meldete sich das Team mit Update 1.5 eindrucksvoll zurück. Es handelt sich um den bisher größten Patch für das futuristische Rollenspiel, der Hunderte von kleinen und größeren Änderungen vornimmt. Viele der Verbesserungen verhelfen vor allem den bisher eher mangelhaften Konsolenversionen, mit der PC-Version aufzuschließen, aber auch PC-Spieler profitieren von diversen Verbesserungen des Updates. So gehören zum Umfang des Pakets auch die ersten kostenlosen Mini-DLCs, wie es sie schon seinerzeit bei The Witcher 3 gegeben hat. So ist es nun zum Beispiel möglich neue Apartements für V in verschiedenen Stadtteilen zu kaufen. Wer also nicht länger in einem Arbeiterschließfach im Megabuilding H10 leben will, hat jetzt Alternativen. Das gilt auch für Johnny Silverhand, für den über das Spielmenü ein alternatives Outfit aktiviert werden kann. Wenn ihr den Spiegel in eurem Heim oder jedem Safehouse verwendent, könnt ihr nun das Aussehen eures V nachträglich anpassen. Ebenfalls neu im Spiel sind eine Handvoll Waffen, Visiere und andere Modifikationen. Diese gibt es bei Wilson im Megabuilding H10 zu kaufen. Wer Cyberpunk 2077 zu Release liegen gelassen hat, sollte dem Rollenspiel spätestens jetzt eine zweite Chance geben. **Matthias Dammes**





Forza Motorsport 7

In großartiger Optik und mit grandiosem Geschwindigkeitsgefühl am Steuer eines von 700 Autos über 32 Kurse brausen und dabei eine super Kampagne erleben – das geht nur in diesem Rennspiel ohne knallharten Simulationsanspruch.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Microsoft



Forza Horizon 5

Das visuell grandiose Mexiko ist nur einer der vielen Gründe, warum Forza Horizon 5 als neuer König der Arcade-Racer zählt. Ein riesiger Umfang und jede Menge Spielspaß: Bloß nicht verpassen!

Getestet in Ausgabe: 01/22
Publisher: Microsoft



Project Cars 2

Optimales Rennflair dank Spitzensound, ansprechender Grafik, großem Umfang und Top-Fahrverhalten. Aufgrund etlicher Einstellungsmöglichkeiten für Einsteiger wie Profis geeignet. Der Karrieremodus weist aber Schwächen auf.

Getestet in Ausgabe: 11/17
Publisher: Bandai Namco

Shadow Warrior 3

Mit Shadow Warrior 3 muss sich die Shooter-Marke ein weiteres Mal neu erfinden: Entwickler Flying Wild Hog hat im Grunde alles gestrichen, was den Vorgänger noch ausgezeichnet hat. Die Zufallslevels, das Beutesystem, die Quests, die vielen Upgrades, der Koop-Modus und die Berge an Waffen – nix davon ist übrig geblieben. Stattdessen inszenieren die Entwickler diesmal einen überdrehten, unkomplizierten Shooter-Spaß, der überdeutlich auf den Spuren von Doom Eternal wandelt. Die Story ist sogar noch seichter als in den Vorgängern (ja, das geht!) und kommt gerade mal mit vier Charakteren aus. Die Hauptrolle spielt natürlich wieder der großmäulige Serien-Helden Lo Wang, der diesmal nur eine Aufgabe hat: Er muss einen gigantischen Drachen stoppen, der die Welt großflächig verwüstet hat. Dazu scheucht euch das Spiel etwa sechs Stunden lang durch streng lineare Levels, in denen euch vor allem knallbunte Arena-Kämpfe gegen schräg designte Fantasy-Gegner erwarten. Genau wie in Doom Eternal setzt Shadow Warrior 3 dabei auf irres Tempo und ein wunderbar flüssiges Bewegungsmodell: Ihr rast regelrecht durch die Arenen, zerpflückt die Feinde mit druckvollen Wummen und blutigen Finishing Moves, wirbelt durch die Lüfte oder rennt lässig an Wänden entlang. Die Action spielt sich klasse, allerdings wird das Geschehen nach einer Weile auch eintönig – es gibt nur sechs Knarren, einen Zauber und ein Katana für den Nahkampf, das ist auf Dauer zu wenig. Zwischen den Arenen springt und klettert Lo Wang in seichten Parkour-Einlagen durch die farbenfrohen Levels, die aber leider keinerlei Erkundungsanreize oder Secrets bieten. Auch das Upgrade-System wurde so stark vereinfacht, dass hier wenig zu tun bleibt. In kurzen Sessions macht das Spiel zwar trotzdem überraschend viel Laune, der Preis von 45 Euro ist aber zu hoch gegriffen. **Felix Schütz**



Online-Rollenspiele

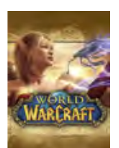
Eine umfangreiche Welt und viele Möglichkeiten, zusammen zu spielen, sind die Grundvoraussetzung, um in dieser Liste einen Platz für die Ewigkeit zu ergattern.



Final Fantasy 14: Complete Edition

Das Gesamtpaket zum Japan-MMORPG bietet über 100 Stunden Spielspaß für kleines Geld. Egal ob ihr die Story allein verfolgt oder in der Gruppe Dungeons leer räumt: FF-Fans fühlen sich in dieser Welt bestens aufgehoben.

Getestet in Ausgabe: 08/17
Publisher: Square Enix



Guild Wars 2

Das volle MMORPG-Paket ohne Monatsgebühren: Guild Wars 2 beeindruckt mit starker Technik, innovativen Quest- und Kampfmechaniken sowie herausfordernden PvP-Schlachten. Eine spannende Story gibt es obendrauf.

Getestet in Ausgabe: 10/12
Publisher: Ncsoft



World of Warcraft

Liebt es oder hasst es, aber WoW ist wohl das erfolgreichste Online-RPG aller Zeiten. Die riesige Spielwelt, ein genialer PvE-Content und regelmäßige Neuerungen fesseln täglich Millionen weltweit vor den Monitor.

Getestet in Ausgabe: 02/05
Publisher: Blizzard Entertainment

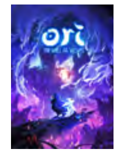
Star Wars: The Old Republic

Das atmosphärisch dichte Free2Play-MMORPG begeistert trotz fehlender Endgame-Inhalte Star-Wars-Fans und Neueinsteiger im Genre. Coole Zwischensequenzen und die tolle Vollvertonung spinnen die spannende Handlung weiter.

Getestet in Ausgabe: 01/12
Publisher: Electronic Arts

Action/Action-Adventure

Vom Third-Person-Shooter über Schleichspiele bis zum Action-Adventure findet ihr in dieser Rubrik die überzeugendsten Titel. Das Alter des Spiels ist dabei völlig egal.



Ori and the Will of the Wisps

Oris zweites Abenteuer ist ein grafisch umwerfender Metroidvania-Plattformer mit toller Spielbarkeit, verbesserten Kämpfen, grandiosem Soundtrack und einer Story, die zu Tränen rührt. Tipp: Spielt vorher den großartigen Vorgänger!

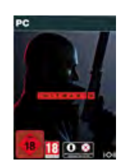
Getestet in Ausgabe: 04/20
Publisher: Microsoft



A Plague Tale: Innocence

In dem Action-Adventure mit starkem Story-Fokus fliehen wir im virtuellen Mittelalter vor Pest, Rattenplage und Inquisition. Der Titel glänzt mit tollen Charakteren, einer packenden Story und ganz viel Atmosphäre.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Focus Home Interactive



Hitman 3

Der fantastische Abschluss der Reboot-Trilogie. Das Stealth-Abenteuer rund um Agent 47 überzeugt mit einzigartigen Schauplätzen, einer packenden Story und riesigen Sandbox-Welten zum Austoben.

Getestet in Ausgabe: 03/21
Publisher: Square Enix



Tom Clancy's The Division 2

Vollgepackt mit massig Inhalten, verbessertem Gameplay sowie einem detaillierten und abwechslungsreichen Washington D.C., macht das Spiel die Mängel seines Vorgängers vergessen. Der neue Maßstab für Loot-Shooter.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Ubisoft



Sekiro: Shadows Die Twice

From Software auf neuen Pfaden: Sekiro bietet nur vereinzelt Rollenspielelemente, verzichtet auf einen Mehrspieler-Part und liefert stattdessen herausragende, anspruchsvolle Action im Japan-Setting.

Getestet in Ausgabe: 05/19
Publisher: Activision



Grand Theft Auto 5

Die meisterhafte Mischung aus hoher Erzählkunst und beispielloser Open-World-Freiheit begeistert mit abgefahrenen Charakteren, fantastischen Shoot-outs und aberwitzigen Autoverfolgungsjagden. Plus Online-Modus!

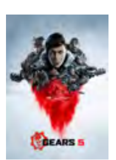
Getestet in Ausgabe: 05/15
Publisher: Rockstar Games



Hellblade: Senua's Sacrifice

Als psychisch labile Kriegerin steigt ihr in eine mittelalterliche Hölle hinab, kämpft aus der Third-Person-Perspektive gegen Gegner und löst Umgebungsrätsel. Unbedingt mit Kopfhörern spielen, denn das Sounddesign ist der Hammer!

Getestet in Ausgabe: 09/17
Publisher: Ninja Theory



Gears 5

Ein spektakulär inszeniertes Action-Abenteuer mit widerlichen Gegnern, fetten Wummen und markigen Sprüchen. Im neuen Teil bietet die Gears-Reihe dank Bot Jack auch eine taktische Komponente und Open-World-Flair!

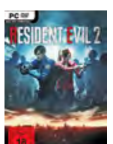
Getestet in Ausgabe: 10/19
Publisher: Microsoft



Hollow Knight

Ein wunderschönes, hervorragend spielbares Metroidvania, das mit riesigem Umfang glänzt und auch Profis durch seinen knackigen Schwierigkeitsgrad fordert. Die Erzählweise erinnert zudem stark an Dark Souls.

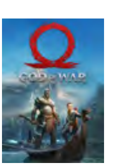
Getestet in Ausgabe: 04/17
Publisher: Team Cherry



Resident Evil 2 Remake

Mehr als 20 Jahre nach dem Original gelingt es Capcom auf beeindruckende Weise, einen Klassiker des Horror-Genres wiederauferstehen zu lassen. Das Remake schafft die perfekte Balance zwischen Oldschool und Moderne.

Getestet in Ausgabe: 03/19
Publisher: Capcom



God of War

Kratos endlich auch auf dem PC. Ein in allen Belangen extram ausgefeiltes Abenteuer, mit faszinierenden Story-Wendungen und einem Mix aus Kämpfen, Rätseln, Handwerk und Erkunden, der ständig motiviert.

Getestet in Ausgabe: 03/22
Publisher: Playstation PC

Aufbauspiele/Simulationen

Straßenverläufe planen, Wirtschaftskreisläufe aufbauen, Häuser errichten, Firmen leiten – will ein Spiel hier vertreten sein, muss es so oder ähnlich ablaufen.



Anno 1800

Zurück im historischen Setting, knüpft die Serie wieder an alte Stärken an und baut diese sinnvoll mit einer ganzen Reihe neuer Features aus. Das Spiel mit seiner Komplexität auch Aufbauprofis.

Getestet in Ausgabe: 06/19
Publisher: Ubisoft



Cities: Skylines

Als Bürgermeister errichtet ihr auf riesigen Karten eure Traumstadt. Dabei werden Aspekte wie Verkehr, Müll, Kriminalität und Wasserverbrauch realistisch simuliert. Das lässt sich toll steuern und unterstützt massig Mods.

Getestet in Ausgabe: 04/15
Publisher: Paradox Interactive



Jurassic World: Evolution 2

Was im Film immer schief geht, könnt ihr in eurem eigenen Dinopark besser machen. Neue Features und Inhalte sorgen für mehr Tiefgang und Herausforderungen für Neueinsteiger und Profis. Aber am wichtigsten: massig Dinos!

Getestet in Ausgabe: 01/22
Publisher: Frontier Developments



Planet Coaster

Ein famoser Baukasten, in dem man der eigenen Kreativität beim Gestalten von Achterbahnen freien Lauf lassen kann. Die herrliche Aufmachung im Theme-Park-Stil lässt Schwächen beim Wirtschaftsmanagement vergessen.

Getestet in Ausgabe: 12/16
Publisher: Frontier Developments



Two Point Hospital

Wie viel Spaß kann es machen, ein Krankenhaus zu managen? Sehr viel, wie diese Aufbau-Sim der Entwickler von Theme Hospital beweist! Abwechslungsreich, herausfordernd und sowohl für Anfänger als auch Profis geeignet!

Getestet in Ausgabe: 10/18
Publisher: Sega

Sportspiele

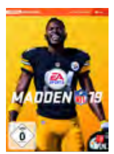
Um es in diese Kategorie zu schaffen, muss ein Spiel genau die richtige Balance zwischen professioneller Darstellung des Sports und Einsteigerfreundlichkeit bieten.



FIFA 19

Wie es für die Serie und Sportspiele üblich ist, macht FIFA 19 im Vergleich zum Vorgänger keine riesigen Schritte nach vorne. Allerdings wurde mal wieder an den richtigen Schrauben gedreht und im Detail sinnvoll verbessert.

Getestet in Ausgabe: 11/18
Publisher: Electronic Arts



Madden NFL 19

Gut, über den schmalzigen, peinlich präsentierten und schlicht unnötigen Story-Modus muss man hinwegsehen. Ansonsten aber optimiert Madden auch in der 2018er-Ausgabe das Gameplay wieder mal konsequent.

Getestet in Ausgabe: 09/18
Publisher: Electronic Arts



PES 2018

Eine grandiose, realistische Simulation. Das Spielgefühl ist unvergleichlich, das hohe Niveau der Vorjahresversion wird gehalten. Endlich: Die PC-Technik ist dieses Mal mit den Konsolenversionen auf einem Niveau. Wurde auch Zeit!

Getestet in Ausgabe: 10/17
Publisher: Konami



Rocket League

Statt mit den Füßen drescht ihr den Ball mit Spielzeugautos Richtung gegnerisches Tor. Bis zu acht Spieler beteiligen sich an spaßigen, leicht chaotischen Partien, die dank fairem Balancing und guter Lernkurve nie öde werden.

Getestet in Ausgabe: 09/15
Publisher: Psyonix

Special Interest



Welches Genre ist's denn nun? Es gibt Spiele, die sind absolut empfehlenswert, lassen sich aber nur sehr schwer einordnen. Dafür existiert diese Nischentitel-Rubrik.



Inside

Atmosphärisches Knobelspiel, bei dem ihr einen Jungen durch eine verstörende Welt steuert. Der künstlerische Anspruch wird von dem super Sound unterstrichen. Spielerisch punktet Inside mit tollen Physikrätseln, ist aber sehr kurz.

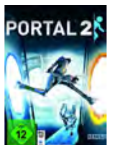
Getestet in Ausgabe: 08/16
Publisher: Playdead



Hades

Höllisch motivierende Rogue-lite-Action von den Bastion-Machern. Als lässiger Götterprinz kämpft ihr euch durch die griechische Unterwelt, sammelt mächtige Upgrades und taucht mit jedem Tod tiefer in die sympathische Story ein.

Getestet in Ausgabe: 11/20
Publisher: Supergiant Games



Portal 2

Ein zweites Mal knobelt ihr euch mit der Portalkanone durch eine unterirdische Laboranlage und schießt euch selbst Ein- und Ausgänge. Brillant! Den famosen Vorgänger sollte man aber auch nicht verpassen.

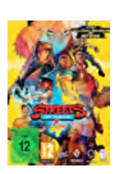
Getestet in Ausgabe: 05/11
Publisher: Valve



It Takes Two

Ein genialer Koop-Spaß für zwei Spieler, der sowohl mit einer emotionalen, toll erzählten Geschichte als auch mit hübschem Design sowie herrlich kreativem und abwechslungsreichem Gameplay glänzt.

Getestet in Ausgabe: 05/21
Publisher: Electronic Arts



Streets of Rage 4

Die Fortsetzung der Mega-Drive-Trilogie verströmt das alte Flair der beliebten Brawler-Reihe, schafft es mit viel Liebe zum Detail und einem überarbeiteten Kampfsystem aber auch, jüngere Zocker zu begeistern.

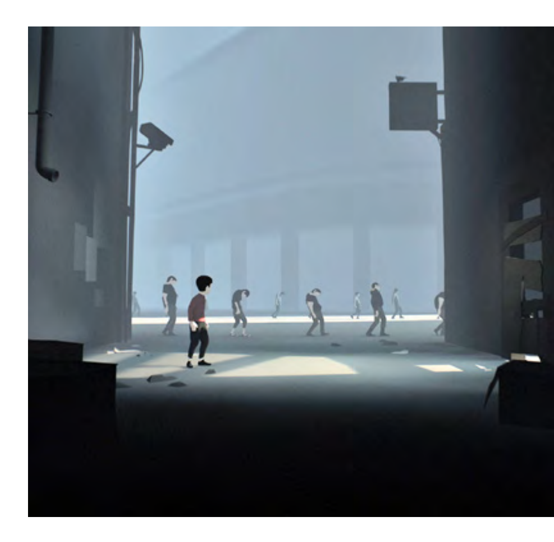
Getestet in Ausgabe: 06/20
Publisher: Dotemu



Trials Rising

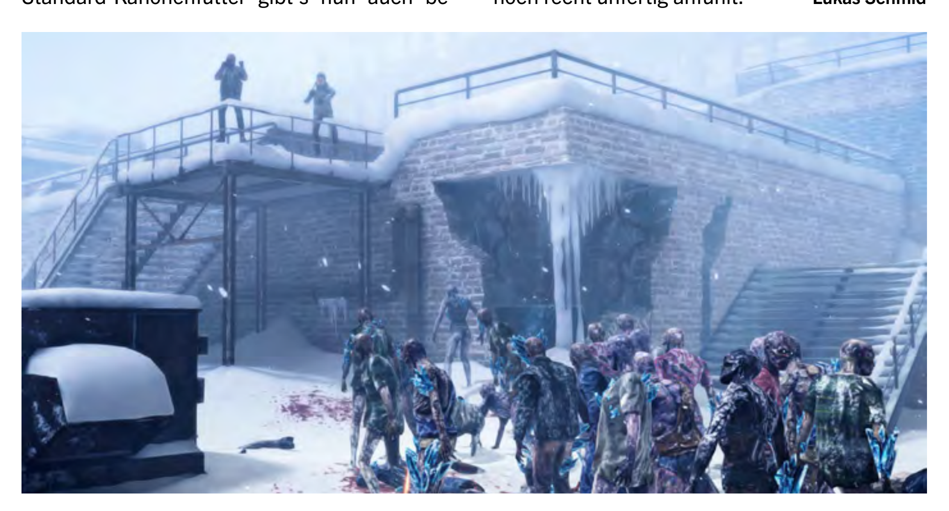
Das süchtig machende Motorrad-Stuntspiel glänzt mit über 100 fantasievollen Strecken. Die kniffligen Geschicklichkeitseinlagen lassen dank eingängiger Gamepad-Steuerung auch nach etlichen Fehlschlägen keinen Frust aufkommen.

Getestet in Ausgabe: 04/19
Publisher: Ubisoft



After the Fall

Es ist ein VR-Spiel! So, wer sich jetzt noch nicht uninteressiert abgewandt hat, der kann weiterlesen. After the Fall ist das aktuelle Spiel der Macher von Arizona Sunshine, die in den VR-Anfängen mit ihrem Zombie-Shooter einen frühen Hit produzierten. Der ist simpel und macht auch heute noch Spaß, sein Alter merkt man dem Ding aber auf jeden Fall an. After the Fall ändert das Setting, anstatt unter der heißen Sonne Arizonas ist man jetzt in eisigen Gefilden unterwegs. Das Grundprinzip ist aber dasselbe: reihenweise Zombies umballern. Man hat in all den Jahren aber freilich dazugelernt. So können nun bis zu vier Spieler auf einmal ran, generell liegt der Fokus klar auf dem Koop-Erlebnis, samt Lobby, in der man auf andere Spieler trifft. Ist man alleine unterwegs, werden einem KI-Kameraden an die Seite gestellt, die ihre Sache aber nur so semigut machen. Neben Standard-Kanonenfutter gibt's nun auch besonders starke Untote sowie Bosse und ein (leider zu) simples Crafting-System für die Waffen. Man hat sich klar an den VR-Shooter-Größen der letzten Jahre orientiert, Ressourcen-Handling und der Einsatz von Heilitems stammen etwa 1:1 aus Half-Life: Alyx. Spielerisch fühlt sich After the Fall dann aber am ehesten wie ein VR-Left4Dead an und macht seine Sache ziemlich kompetent. Schade bloß, dass zum aktuellen Zeitpunkt trotz Premium-Preis erschreckend wenig Content im Paket steckt, die Handvoll Maps hat man schnell abgeackert, danach kann man lediglich versuchen, sie auf höheren Schwierigkeitsgraden noch einmal zu bestehen. Und auch die Feindesvielfalt ist gering. Die Entwickler haben Inhalts-Updates versprochen, allerdings lassen die trotz des Releases Anfang Dezember 2021 noch auf sich warten. Kurzum: ein schönes Ding, das Laune macht, sich aber noch recht unfertig anfühlt. **Lukas Schmid**



SO TESTEN WIR



PC-Games-Award Hervorragende Spiele erkennt ihr am PC-Games-Award. Ihn verleihen wir allen erstklassigen Spielen ab einer Spielspaßwertung von 9 Punkten.



Editors'-Choice-Award
Diesen Award verleihen wir Spielen, die wir uneingeschränkt empfehlen können. Nach welchen Kriterien dies bestimmt wird, erfahrt ihr unten.

10, Meilensteine | Das Beste vom Besten. Diese Spiele setzen neue Maßstäbe in ihrem Feld und haben nur wenig Schwächen.

9, Hervorragend | Die besten Spiele des Jahres tummeln sich hier. Hohe Qualität spricht Genre-Liebhaber und Neueinsteiger an.

8, Sehr gut | Sehr gute Spiele mit ein paar Mankos sind in dieser Wertungsregion zu finden.

7, Gut | In diesen guten Spielen überwiegen die Stärken noch immer die vorhandenen Schwächen. Das Potenzial wird jedoch nicht immer ausgeschöpft.

6, Befriedigend | Hier halten sich Vor- und Nachteile die Waage. Für Fans aber sicher einen Blick wert.

5, Ausreichend | Spiele mit starken Schnitzern, denen man nur in Ausnahmefällen Zeit widmen sollte

1-4, Mangelhaft | Grottige Gute-Laune-Zerstörer, bei denen zu viel im Argen liegt. Finger weg!

UNSER EMPFEHLUNGSSYSTEM:

- Die zehn PC-Games-Tester zeigen euch ihre Empfehlungen in elf Genres.
- Über Neuzugänge wird im Team diskutiert und demokratisch abgestimmt.
- Spiele im Einkaufsführer erhalten den PC-Games-Editors'-Choice-Award.
- Spieleperlen ohne Award stellen wir gesondert vor.



Todd Howards (hier ein Foto aus dem Jahr 2010) bisher veröffentlichte Spiele haben sich bereits weit mehr als 60 Millionen Mal verkauft – und das ist noch ziemlich konservativ geschätzt. (Quelle: Matt Grandstaff / Bethesda Softworks)

Ikonen der Spieleindustrie

Todd Howard

Der Mann hinter The Elder Scrolls, Fallout und Starfield

Todd Howard von den Bethesda Game Studios ist einer der bekanntesten Spieleentwickler der Welt. In diesem Report zeichnen wir seine Geschichte nach: Von seinen Anfängen als Mit-Designer von Terminator: Future Shock über seine zahlreichen Projektleiterposten im Zusammenhang mit den Hit-Serien The Elder Scrolls und Fallout bis hin zu künftigen Spielen wie dem heiß ersehnten Starfield.

Von: Sönke Siemens, Benedikt Plass-Fleßenkämper & Sascha Lohmüller

Todd Howard, Jahrgang 1971, wächst in Lower Macungie Township auf, einer 30.000-Seelen-Gemeinde im US-Bundesstaat Pennsylvania. Schon als Kind kann er sich nicht nur für Mathematik, Star Wars, Der Herr der Ringe und D&D begeistern, sondern auch für alles, was mit PCs zu tun hat – im Speziellen Computerspiele. Ein Titel, der es ihm von Anfang angetan hat, ist das im September 1981 veröffentlichte Rollenspiel Wizardry von Sir-Tech. Aber auch das am 23. August 1983 erschienene Ultima 3: Exodus aus der Feder von Richard Garriott und seinem Team bei Origin Systems lässt ihn nicht mehr los. Speziell, das Erkunden der riesigen Fantasy-Welt und die Gespräche mit NPCs geben ihm immer wieder ein faszinierendes Gefühl von Freiheit. Nicht zuletzt aufgrund dieser beiden Klassiker fasst Howard bereits in jungen Jahren den Entschluss, eines Tages selbst Spiele zu entwickeln.

Den dafür nötigen Rechner organisieren er und sein ein Jahr älterer Bruder – der später Director of Creative Affairs bei Disney wird und den Animationsfilm Bambi 2 mitproduziert – sich mit einem unwidersteh-



Lange vor Fallout setzt sich Howard in The Terminator: Future Shock bereits mit dem Design postapokalyptischer Welten auseinander. Seit letztem September ist der Titel auch hierzulande nicht mehr indiziert.

lichen Angebot. „Ich erinnere mich noch daran, wie mein Bruder und ich unbedingt einen Apple-Computer haben wollten und wir unseren Eltern deshalb das irrwitzige Versprechen machten, jeden Tag das Haus zu putzen", so Todd Howard 2006 in einem Interview mit der Lokalzeitung The Morning Call (bit.ly/3HAb8MN). Erste Programmierkenntnisse bringen sich die beiden derweil in Eigenregie mit Hilfe von selbst erworbenen Büchern und der Unterstützung von Freunden bei.

Um seinem Traumjob weiter auf die Sprünge zu helfen, schließt Howard im Alter von 18 Jahren die High School ab und wechselt auf das College of William & Mary im zirka 550 Kilometer südlich gelegenen Williamsburg im US-Bundesstaat Virginia. Howard ist ein engagierter Student der Wirtschaftswissenschaften, kann es jedoch nicht lassen, jede freie Minute im Rechnerraum der Hochschule zu verbringen, um dort ein brandneues Produkt seines Lieblingsentwicklers Origin Systems zu spielen: die Weltraum-Ballerei Wing Commander (1990). Wenn Howard gerade keine Vorlesungen besucht, Kilrathi-Schiffe pulverisiert oder sein Coding-Know-how verfeinert, bastelt er hingegen emsig an eigenen kleinen PC-Spielen.

Todd Howard: Ein Mann mit klaren Zielen und großen Ambitionen

Zu wichtigen Feiertagen besucht er außerdem regelmäßig seine Eltern. So auch während der Weihnachtsferien in seinem Senior-Jahr am College. Das Besondere damals: Bevor er sich auf den Rückweg zur Uni macht, fällt ihm beim Betrachten der Schachtel von Wayne Gretzky Hockey – einem 1988 veröffentlichten Eishockey-Spiel von Bethesda, das er gerne spielt – etwas Interessantes auf. Die Firmenzentrale von Bethesda liegt praktisch auf seiner Route zum College! Howard denkt nicht lange nach, ergreift die Gelegenheit beim Schopf und stattet dem Unternehmen auf eigene Faust einen Besuch ab. Dort angekommen, stellt er sich sogleich hochmotiviert vor, schwärmt von seiner Begeisterung für Bethesda-Spiele und fragt ganz unverblümt, ob man ihn nicht als Entwickler einstellen könne. Die Menschen bei Bethesda mögen seinen Enthusiasmus, sagen ihm jedoch freundlich ab und bitten ihn, es doch erst dann wieder zu versuchen, wenn er seinen Abschluss in der Tasche hat. Gesagt, getan! Kaum mit dem College fertig, wird Howard erneut bei Bethesda vorstellig – und erhält erneut eine Absage. Begründung: Derzeit seien keine Stellen frei.

Entmutigen lässt er sich der frisch gebackene Wirtschaftsfachmann davon jedoch nicht. Im Gegenteil: Kurz darauf organisiert er sich einen Job bei einer kleinen Software-Firma in Yorktown, Virginia, nahe seiner ehemaligen Universität. Dort entwickelt er kleine Spiele und nutzt jede Gelegenheit, um branchenrelevante Messen zu besuchen, allen voran die CES in Las Vegas. Typisch Howard: Weil seine Lieblings-Spielefirma damals ebenfalls vor Ort ist, besucht er den Bethesda-Stand und schlägt sich einmal mehr als neuen Mitarbeiter vor. Ebendiese Hartnäckigkeit zahlt sich letztendlich aus und beschert dem damals 23-Jährigen im Jahr 1994 einen Producer-Posten bei Bethesda Softworks in Rockville, Maryland.

Vom Sci-Fi-Shooter-Produzenten zum Elder-Scrolls-Experten

Mit dem Arbeitsvertrag in der Tasche geht's dann auch direkt ans Eingemachte. Unter der Regie von Projektleiter Kaare Siesing darf Howard als Produzent und unterstützender Designer die Entwicklung von Terminator: Future Shock vorantreiben. Der Ego-Shooter nutzt eine neue, von Bethesda entwickelte 3D-Engine namens XnGine und punktet zum Release im August 1995 mit sehr detaillierten 3D-Umgebungen, einem hohen Grad an Freiheit beim Erkunden der Welt und der Möglichkeit, sich mittels Maus jederzeit frei umzusehen – noch bevor id Softwares Quake ein Jahr später diese Art der Steuerung salonfähig macht. Future Shock mausert sich zu einem überraschend unterhaltsamen Lizenzspiel und zieht sogar eine Fortsetzung nach sich, an der Howard erneut als Produzent und Designer mitwirkt. Wichtigste Neuerung bei The Terminator: SkyNET: Neben einer neuen, sieben Missionen umfassenden Kampagne ist ein Versus-Multiplayer-Modus an Bord, den man entweder zu acht im LAN oder zu zweit übers Internet spielen kann.

Zwei Monate bevor The Terminator: SkyNET im November 1996 um die Gunst von Shooter-Fans buhlt, veröffentlicht Bethesda außerdem The Elder Scrolls 2:



Blechbüchsen verschrotten zum Zweiten: Der von Howard produzierte Future-Shock-Nachfolger The Terminator: SkyNET bietet neben einer neuen Geschichte Mehrspielerduelle für bis zu acht Spieler. (Quelle: Moby Games)

Ein Posten als unterstützender Designer für Daggerfall markiert Howards Einstieg ins Elder-Scrolls-Universum. Wer den DOS-Klassiker selbst mal ausprobieren will, findet ihn kostenlos auf der offiziellen Webseite: https://elderscrolls.bethesda.net/de/daggerfall. (Quelle: Moby Games)

Daggerfall – ein monströses Rollenspiel, das dank prozedural generierter Inhalte mit einer sage und schreibe 209.331 Quadratkilometer großen Open World, 15.000 Ortschaften und 750.000 Bewohnern protzt. Zusammen mit Kurt Kuhlmann unterstützt Howard auch hier das Kern-Designteam rund um Julian Lefay, Bruce Nesmith und Ted Peterson und sammelt dabei weitere wertvolle Erfahrung beim Entwerfen offener Spielwelten. Rückblickend ist Daggerfall ein hochambitioniertes Werk, das bei der Fachpresse jedoch teils gemischte Gefühle hinterlässt: Während die Spieltiefe, die Größe der Welt und die damit einhergehenden Möglichkeiten viel Zuspruch finden, muss sich der Titel aufgrund seiner zahlreichen Bugs und Logikfehler sowie teils veralteter Technik auch ordentlich Kritik gefallen lassen. Nichtsdestotrotz entpuppt sich Daggerfall im Herbst 1996 als Verkaufs-Hit, dem die Macher nach dem Release mit mehr als einem halben Dutzend Patches die gröbsten Macken austreiben.
Um an diesen Erfolg anzuknüpfen, nimmt Bethesda nach Daggerfall gleich drei neue The-Elder-Scrolls-Projekte in Angriff. Während sich das Designer-Trio bestehend aus Julian Lefay, Daniel Greenberg und Richard Guy um das First-Person-Action-Rollenspiel An Elder Scrolls Legend: Battlespire kümmert, wird Howard die Projektkoordination für das unter anderem von Prince of Persia, Tomb Raider und Ultima inspirierte Action-Abenteuer The Elder Scrolls Adventures: Redguard übergeben. Der Twist hier: Statt sich serientypisch vor Spielbeginn einen Helden zusammenzustellen, schlüpft man die Rolle von Söldner Cyrus, der alles daransetzt, auf der Insel Stros M'Kai seine verschollene Schwester Iszara zu finden.

Doch weder Battlespire, das am 02. Dezember 1997 erscheint, noch das im Kern gut gemachte Redguard, das am 14. November 1998 das Licht Welt erblickt, können kommerziell auch nur ansatzweise in die Fußstapfen von Daggerfall treten. Für Bethesda eine ziemliche Katastrophe, denn nach und nach machen sich die Flops auch finanziell bemerkbar. Erschwerend kommt hinzu, dass das bereits seit 1994 in Entwicklung befindliche Weltraumspiel The 10th Planet nicht die nötigen Fortschritte gemacht hat und aufgrund dessen eingestellt werden muss. Die Folge: Bethesdas Mutterfirma Media Technology Limited wird im Juli 1999 von ZeniMax Media aufgekauft, wodurch neue Liquidität entsteht.

Morrowind: Howards Durchbruch

Bethesdas ganze Hoffnungen ruhen ab diesem Zeitpunkt auf The Elder Scrolls 3: Morrowind. Und auf Todd Howard, denn ihm wird der



Im Action-Abenteuer The Elder Scrolls Adventure: Redguard (1998) darf Howard seine Fähigkeiten als Spieldirektor erstmals unter Beweis stellen. (Quelle: Moby Games)


Mit The Elder Scrolls 3: Morrowind (Mai 2002) bringt Howard den damals strauchelnden Entwickler Bethesda wieder auf Kurs. Seit der Übernahme von Bethesda durch Microsoft ist die Version für Xbox auch im Game Pass enthalten. (Quelle: Bethesda)

zentrale Posten des Spieldirektors zuteil. Howard fühlt sich geehrt und stellt gleich in mehrerer Hinsicht neue Weichen. Die nicht mehr zeitgemäße XnGine wird eingemottet und durch NetImmerse ersetzt – eine komplett in C++ geschriebene Cross-Plattform-3D-Engine mit voller Unterstützung der wichtigen Grafik-Schnittstelle Direct3D. Gleichzeitig fällt der Entschluss, die Spielwelt deutlich kleiner zu gestalten als in Daggerfall und – ähnlich wie in Redguard – wieder mehr auf von Hand erstellte Inhalte zu setzen. Um diesen Prozess zu vereinfachen und zu beschleunigen, verdreifacht man die Teamgröße und konzentriert sich in der Anfangsphase stark auf die Entwicklung des The Elder Scrolls Construction Set. Gemeint ist ein extrem vielseitiger und flexibler Editor, den Howard selbst gerne als „Rollenspiel-Betriebssystem" bezeichnet und der seinen Entwicklern ermöglicht, gezielt an ganz bestimmten Bereichen des Spiels zu arbeiten.

Eine weitere Stärke des Construction Sets hebt Howard erstmals im Juni 2000 in einer offiziellen Pressemeldung hervor: „Das ES3 Contruction Set erlaubt Nutzern, Daten für Morrowind zu erstellen, zu modifizieren und zu editieren. Angefangen beim Erschaffen von Landschaften, Städten und Dungeons bis hin zum Schreiben von Dialogen sowie dem Erstellen von Charakteren, Waffen, Rassen, Magie und mehr – es kann alles. Nutzer können ihr eigenes Abenteuer erstellen und andere Spieler werden in der Lage sein, es direkt in ihr Spiel herunterzuladen."

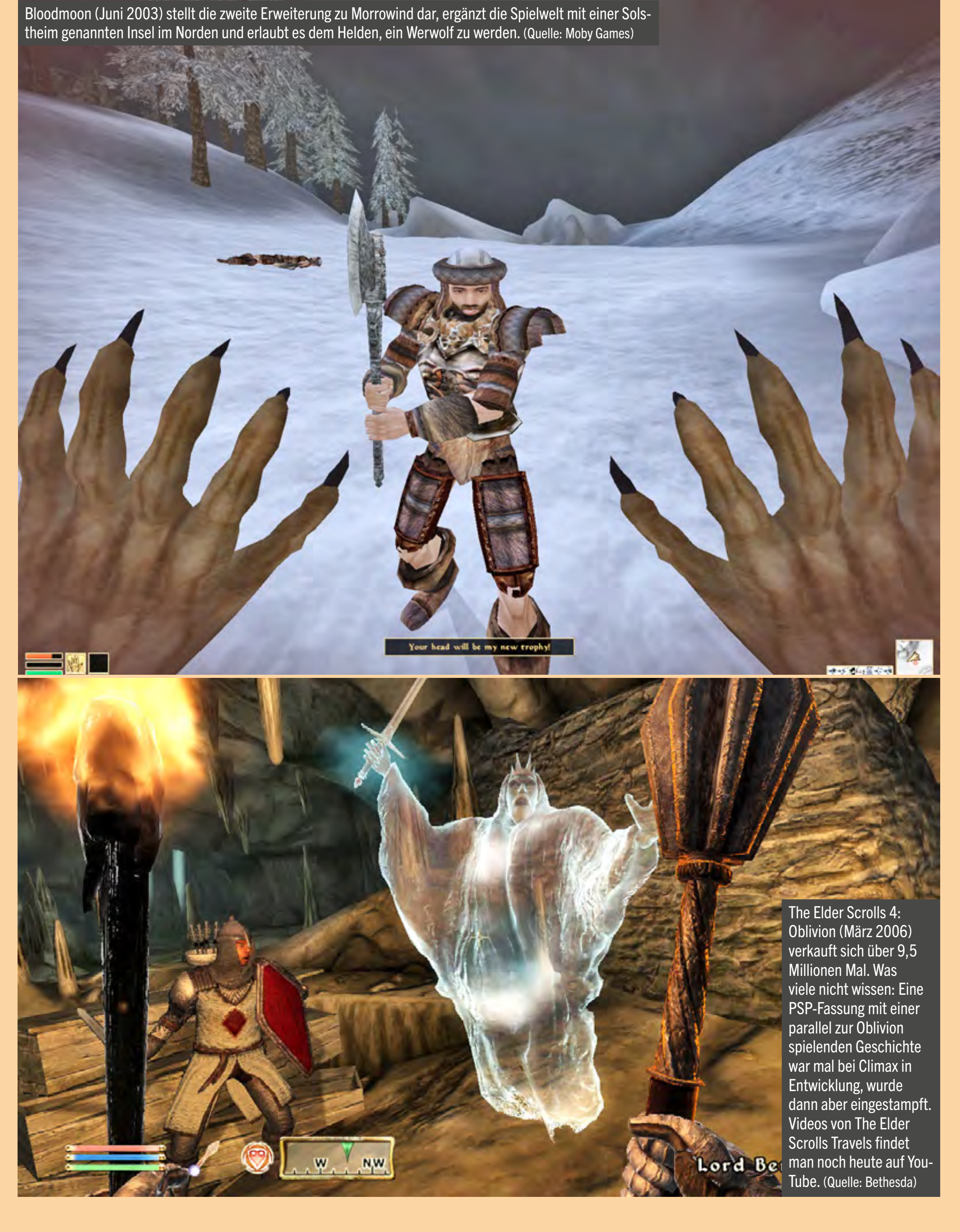
Morrowind ist das bisher größte Unterfangen von Bethesda und bringt das Team immer wieder an seine Grenzen – im Guten wie im Schlechten. „Morrowind war ein sehr komplizierter Crunch", erinnert sich Howard 2019 gegenüber dem US-Spielemagazin Polygon (bit.ly/3hxvyeX). „Das Team war unter immensem äußerem Druck, das Spiel fertigzustellen und ich fühlte ein riesiges Absacken der Teammoral. Normalerweise kann man sehen, wenn Leute ihre beste Arbeit machen – dann sind sie fokussiert und haben Spaß daran. Aber das Team war nur ausgebrannt und eine Zeit lang keinem gesunden Arbeitsklima ausgesetzt". Vor allem die Tatsache, dass Morrowind sich verspäten könnte und dann gar nicht mehr erscheint, macht vielen Mitarbeitern spürbar Sorgen.

Als Howard den Ernst der Lage realisiert, setzt er zunächst eine E-Mail an seine Mitarbeiter auf. Darin fragt er jeden Einzelnen, als was man ihn beziehungsweise sie in Erinnerung behalten soll. Anschließend beruft er ein großes Team-Meeting in einem nahegelegenen Hotel ein und lässt die Antworten auf seine E-Mail-Frage auf individuelle Visitenkarten drucken. Viele Bethesda-Angestellte glauben zunächst, dass ihnen bald die Kündigung bevorsteht. Doch das Gegenteil ist der Fall. Howard hält eine sehr emotionale Rede, in der er großes Verständnis für die aktuelle Situation ausdrückt und alle Anwesenden motiviert, ein halbes Jahr vor Release nicht die Flinte ins Korn zu werfen. „Wenn du weiterhin an Bord bist, dann nimm dir deine neue Visitenkarte und komm morgen wieder", so Howards eindringliche Worte. Seine Ansprache ist ehrlich und direkt – und erzielt die erhoffte Wirkung. Vielen Mitarbeitern fällt plötzlich eine große emotionale Last von den Schultern, die Motivation kehrt zurück, und Morrowind wird tatsächlich innerhalb der nächsten sechs Monate fertiggestellt.

Der eigentliche Befreiungsschlag kommt allerdings erst, als zum Launch der Windows-Version am 01. Mai 2002 auch anhand von Magazin-Rezensionen klar wird, dass sich all die Aufopferung gelohnt hat. Zwar hat das finale Spiel noch diverse Kinderkrankheiten, dank spannender Geschichte, komplexem Szenario, beeindruckender spielerischer Freiheiten, flexiblem Fähigkeitensystem und einer damals im Genre wegweisenden Präsentation kassiert es trotzdem haufenweise Top-Wertungen und sogar zahlreiche „Spiel des Jahres"-Awards. Hinzu kommt: Dank regem Inhalte-Nachschub einer kontinuierlich wachsenden Modding-Community, wird Morrowind auch dann nicht langweilig, wenn man die mehr als 100 Spielstunden umfassenden Haupt- und Nebenmissionen bereits abgehakt hat.

Oblivion: Bessere Quests, smartere KI

Während Morrowind schon bald einen Verkaufsrekord nach dem anderen knackt und ab dem 06. Juni 2002 auch auf Microsofts erster Xbox-Konsole durch die Decke geht, stürzt sich Howard schon auf sein nächstes großes Projekt – diesmal jedoch in der Rolle des ausführenden Produzenten. Den Spieldirektor-Posten hat dagegen sein langjähriger Kollege Ken Rols-



Bloodmoon (Juni 2003) stellt die zweite Erweiterung zu Morrowind dar, ergänzt die Spielwelt mit einer Solstheim genannten Insel im Norden und erlaubt es dem Helden, ein Werwolf zu werden. (Quelle: Moby Games)

The Elder Scrolls 4: Oblivion (März 2006) verkauft sich über 9,5 Millionen Mal. Was viele nicht wissen: Eine PSP-Fassung mit einer parallel zur Oblivion spielenden Geschichte war mal bei Climax in Entwicklung, wurde dann aber eingestampft. Videos von The Elder Scrolls Travels findet man noch heute auf YouTube. (Quelle: Bethesda)



Dank Fallout 3 kann sich Bethesda auch im Sci-Fi-Rollenspiel-Genre ein Standbein aufbauen. Bizarrer Fun Fact: In Indien sorgt der Titel aufgrund von mutierten Kühen für Wirbel. An diesem Super Mutant Behemoth hat dagegen niemand etwas auszusetzen. (Quelle: Bethesda)

ton inne. Ihr gemeinsames Ziel für The Elder Scrolls 4: Oblivion: Eine noch intensivere Geschichte mit noch besseren Quests erzählen. Gleichzeitig sollen Charaktere deutlich glaubhafter wirken als bisher.

Umsetzen will man all das mit neuen Entwicklerwerkzeugen zur prozeduralen Generierung von Inhalten und einer stark verbesserten Engine, die unter anderem deutlich bessere Beleuchtung gestattet, glaubhaftere Physikeffekte beherrscht und die Künstliche Intelligenz stark verbessert. Das letztgenannte System hört auf den Namen „Radiant AI", entsteht intern bei Bethesda und ermöglicht es Nichtspieler-Charakteren, Entscheidungen zu treffen, um von den Entwicklern vorgegebene Ziele zu erreichen. Ein solches Ziel kann zum Beispiel darin bestehen, zu einer bestimmten Zeit an einem bestimmten Ort zu speisen oder eine bestimmte Menge Geld anzuhäufen. Wie genau ein NPC sein Ziel dann erreicht, hängt von einer Vielzahl von Faktoren ab und führt unterm Strich dazu, dass sich die Welt von Oblivion sehr dynamisch und lebendig anfühlt.

Ganze vier Jahre gehen ins Land, binnen derer eine knapp 41 Quadratkilometer große Spielwelt heranreift, die das Team mit über 200 Quests füllt. Dazu gesellt sich ein beeindruckender Soundtrack mit 26 Musikstücken sowie eine sehr aufwendige Vertonung, für die Howard und Co. im Englischen unter anderem Hollywood-Größen wie Patrick Stewart, Sean Bean, Terence Stamp und Lynda Carter gewinnen. Am 20. März 2006 ist es dann so weit: The Elder Scrolls 4: Oblivion erscheint zeitgleich für PC und Xbox 360 und erobert – befeuert von unzähligen Traumwertungen in den Medien – im Handumdrehen die Herzen von Rollenspiel-Liebhabern weltweit. Allein in den ersten zehn Monaten verkauft Bethesda über drei Millionen Exemplare. Im Verlauf seines Lebenszyklus sind es sogar über 9,5 Millionen.

Fallout 3: Howards erstes Endzeit-Epos

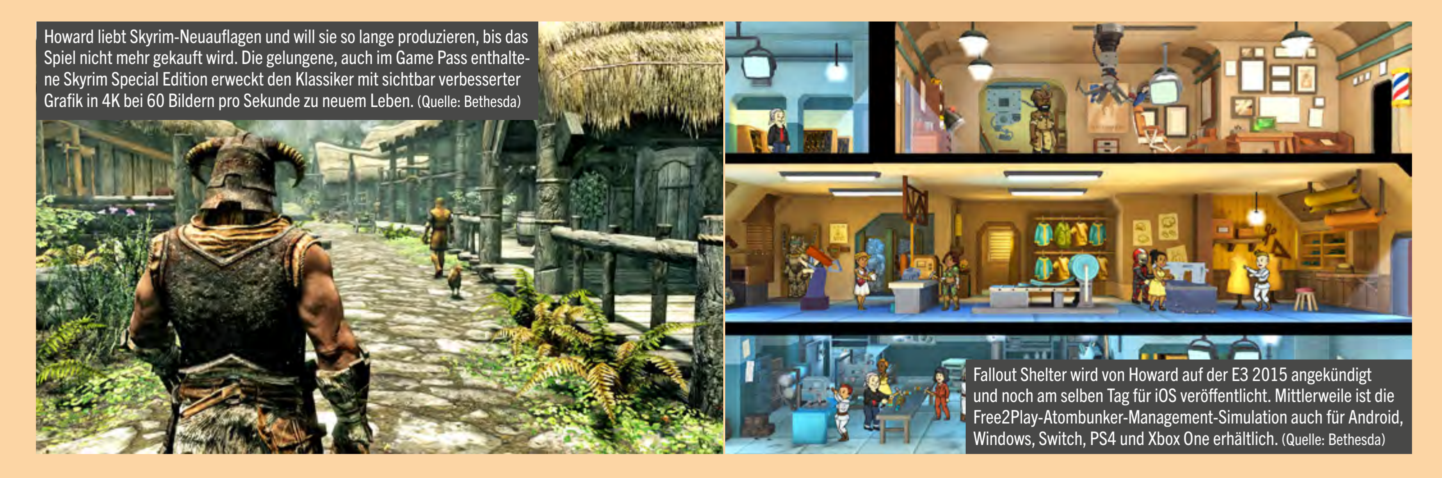
Bethesda und Todd Howard – spätestens seit Morrowind und Oblivion verbindet eine ganze Gaming-Generation diese Namen mit hochkarätiger Rollenspiel-Kost. Bethesda weiß um diesen guten Ruf und versucht schon während der Entwicklung von Oblivion, sich in diesem Marktsegment noch breiter aufzustellen. Mittel zum Zweck ist ein Deal mit Interplay Productions, der im Juli 2004 für Schlagzeilen sorgt. Denn zu diesem Zeitpunkt wird bekannt, dass Bethesda die Lizenz erworben hatte, Teil drei der legendären Rollenspiel-Reihe Fallout in die Tat umzusetzen. Vorbereitende Entwicklungsarbeiten laufen bereits früh an. So richtig Gas gibt das von Todd Howard koordinierte Team allerdings erst nach der Fertigstellung von Oblivion.

Der Plan der Rollenspiel-Profis aus Rockville: Statt die Kultreihe mit einem weiteren 2D-Rollenspiel aus der Iso-Perspektive fortsetzen, soll ein Paradigmenwechsel hin zu 3D-Grafik und Echtzeitkämpfen stattfinden. Außerdem will man sich durch einen zeitgleichen Release auf PC, PlayStation 3 und Xbox 360 wesentlich breiter aufstellen als zuvor.
Der Schwerpunkt auf eine starke Geschichte, eine riesige offene Welt und nicht-lineares Gameplay soll indes erhalten bleiben und serientypisch durch schwarzen Humor und eine raue Gangart flankiert werden. Und genau so kommt es dann auch: Auf Basis der auch in Oblivion verwendeten Gamebryo-Engine werkelt Howards Truppe mit vollem Elan an einer eigenen Vision der Apokalypse. Szenario von Fallout 3 ist dabei das sogenannte Capital Wasteland bestehend aus den Ruinen von Washington D.C. sowie dem nördlichen und westlichen Umland. Was viele nicht wissen: Anfangs wollte Howard sogar die komplette US-Regierungshauptstadt nachbauen lassen, muss diesen Plan aber verwerfen und sich auf etwa die Hälfte beschränken, weil die Entwicklung sonst jeglichen Zeitrahmen gesprengt hätte.

Fallout 3, das viele liebgewonnene Elemente der Vorgänger in zeitgemäßem Gewand präsentiert (darunter das S.P.E.C.I.A.L.-System, den Pip-Boy, die Vault genannten Bunker und die als Designvorlage dienenden 1950er-Jahre), schlägt zum Start Ende Oktober 2008 ein wie ein Fatman-Nuklearsprengkopf. Beflügelt von einem Metacritic-Schnitt von 91 von 100 Punkten für die PC-Fassung und 4,7 Millionen ausgelieferten Einheiten, setzt Bethesda allein bis Anfang November 2008 300 Millionen Dollar um. Sieben Jahre und fünf DLC-Erweiterungen später können die Amerikaner gar 12,4 Millionen verkaufte Einheiten vermelden.

Skyrim: Das fünfte Elder Scrolls übertrifft alles

Fallout 3 gilt als Meilenstein des Rollenspiel-Genres. Todd Howards bis dato größter Erfolg soll jedoch erst noch folgen: Skyrim. Der fünfte Teil der 1994 mit Arena ins Leben gerufenen The-Elder-Scrolls-Reihe geht nach einer längeren Vorausplanungsphase ab Ende 2008 mit einer Mannschaft bestehend aus knapp 100 Entwicklern in Vollproduktion. Als technisches Grundgerüst dient diesmal die sogenannte Creation Engine – eine



Howard liebt Skyrim-Neuauflagen und will sie so lange produzieren, bis das Spiel nicht mehr gekauft wird. Die gelungene, auch im Game Pass enthaltene Skyrim Special Edition erweckt den Klassiker mit sichtbar verbesserter Grafik in 4K bei 60 Bildern pro Sekunde zu neuem Leben. (Quelle: Bethesda)

Fallout Shelter wird von Howard auf der E3 2015 angekündigt und noch am selben Tag für iOS veröffentlicht. Mittlerweile ist die Free2Play-Atombunker-Management-Simulation auch für Android, Windows, Switch, PS4 und Xbox One erhältlich. (Quelle: Bethesda)

neue Engine, die auf der Gamebryo-Technologie von Fallout 3 aufbaut, diese jedoch stark weiterentwickelt. Bessere Sichtweite, schickere Flora und Fauna, neue Wettereffekte, flüssigere Charakteranimationen, mehr NPC-Interaktionen – die Bandbreite der Neuerungen ist lang.

Schon in der Vergangenheit legte Howard viel Wert darauf, die Karten mit jedem Ableger der Reihe neu zu mischen. Im Falle von Skyrim geschieht dies inhaltlich gleich auf mehreren Ebenen. Die Spielwelt etwa ist nun in der gleichnamigen nördlichen Region von Tamriel angesiedelt und durch ihre geografische Lage gespickt mit Gebirgsketten, die Spieler vor ganz neue Navigations-Herausforderungen stellen. Um die Welt besonders abwechslungsreich und entdeckenswert zu gestalten, entwirft Bethesda außerdem neun individuelle Regionen mit insgesamt über 300 verschiedenen Sehenswürdigkeiten, investiert noch mehr Zeit in die Ausarbeitung der Hintergrundgeschichte und trimmt das Ganze thematisch in Richtung einer rauen Fantasy-Welt mit starkem Wikinger-Einfluss.

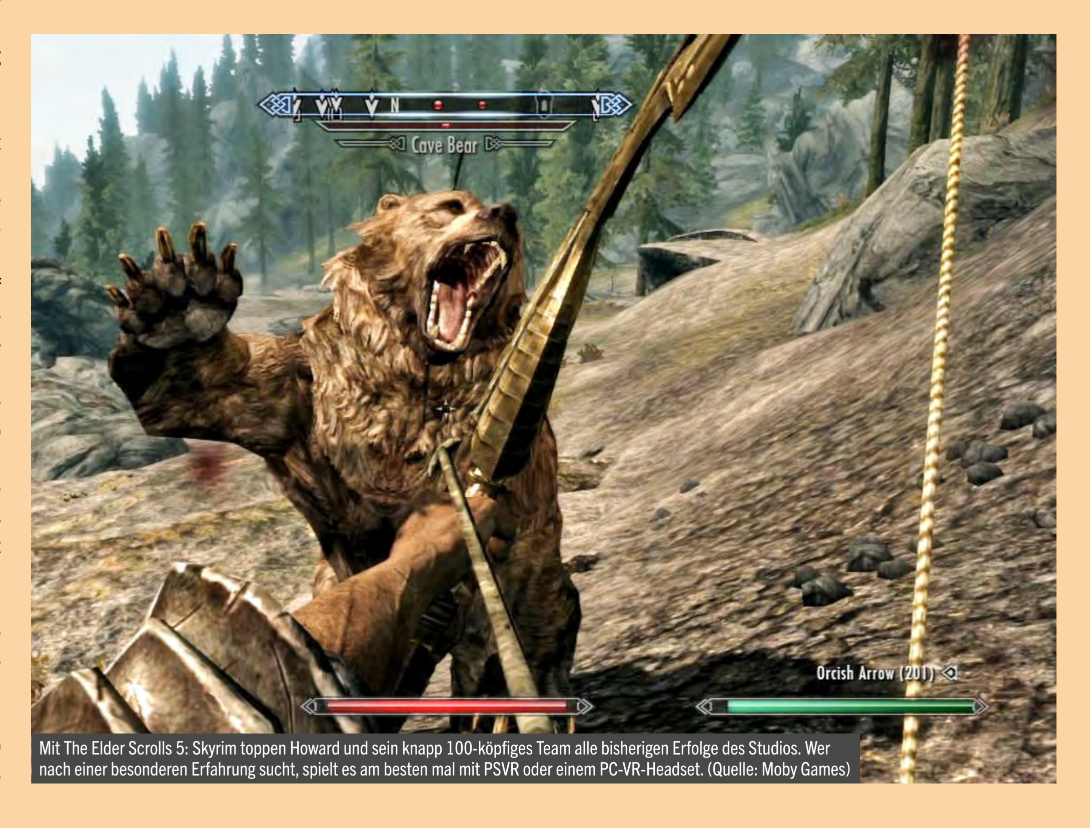
Verliese und Höhlensysteme sollen ebenfalls eine wichtigere Rolle spielen, weshalb Howard das Dungeon-Designer-Team auf insgesamt acht Personen erweitert, die daraufhin 150 verschiedene „Kerker“ entwerfen. Zum Vergleich: In Oblivion war lediglich eine Person für diesen Job verantwortlich. Ergänzend dazu denkt man sich sage und schreibe 244 Quests aus, erweitert das Kampfsystem spürbar und bringt der „Radiant AI“ neue Tricks bei. Da Skyrim außerdem akustisch neue Maßstäbe stehen soll, verpflichtet Bethesda über 70 Synchronsprecher (darunter Max von Sydow, Christopher Plummer und Joan Allen), die mehr als 60.000 Dialogzeilen einsprechen. Anfangs nur vage in einem einseitigen Design-Dokument umrissen sind hingegen die Drachen. Weil sie sich jedoch sofort prima in das Gesamtkonzept einfügen, baut man das Feature immer weiter aus – später sogar mit einer eigenen Drachensprache.

Das Mammutprojekt Skyrim verschlingt Kosten von über 100 Millionen Dollar und wird – nach fünf Jahren Entwicklungszeit – am 11.11.2011 (Howards Traumdatum!) endlich fertiggestellt. Die Erwartungen der Community sind gigantisch und werden von Bethesda in einigen Punkten sogar noch übertroffen. Insbesondere im Hinblick auf die unfassbar detailliert ausgearbeitete offene Welt und die Möglichkeiten, den eigenen Helden in eine beliebige Richtung zu entwickeln. Mal abgesehen von einigen wenigen Ausnahmen zücken Kritiker weltweit Bestnoten und vergeben über 250 „Spiel des Jahres“-Auszeichnungen. In Kombination mit begeisterten Online-Nutzerwertungen wird schnell klar, warum The Elder Scrolls 5: Skyrim wenig später die Spitzenpositionen vieler Verkaufscharts erobert.

Im Gegensatz zu vielen konkurrierenden Spielen jener Zeit, entpuppt sich Skyrim jedoch auch in den Jahren danach als Chart-Dauerbrenner. Hauptgrund hierfür: Howards Entwicklertruppe bessert kontinuierlich verbleibende Fehler aus, spendiert neue Features (etwa Kinect-Unterstützung, einen weiteren Schwierigkeitsgrad etc.), ergänzt bis Ende 2012 drei Erweiterungen und wird nicht müde, eine Neuauflage nach der anderen aus dem Hut zu zaubern. Sei es nun die Special Edition aus dem Jahr 2016, die von vielen nicht für möglich gehaltene Switch-Umsetzung von 2017, die interessante VR-Adaption für PlayStation VR und PC sowie die im November 2021 veröffentlichte Anniversary Edition – das mittlerweile deutlich mehr als 30 Millionen Mal verkaufte Skyrim ist einfach nicht totzukriegen. „Wenn ihr wollt, dass wir aufhören, Skyrim-Ports zu veröffentlichen, dann hört auf, sie zu kaufen“, scherzt Howard 2018 in einem Talk auf der Gamelab-Konferenz in Barcelona (bit.ly/3vEyWNd).

Fallout 4: Rückkehr an die Ostküste

Nach der Fertigstellung von Skyrim sowie dessen DLCs und Updates zögert Howard nicht lange, seine nächste Vision in die Tat umzusetzen. Dabei folgt er einmal mehr einem Motto, das ihm schon seit Jahren gute Dienste erwiesen hat und das er im Gespräch mit Gamasutra 2016 (https://www.gamedeveloper.com/design/in-open-world-game-design-curiosi-



Mit The Elder Scrolls 5: Skyrim toppen Howard und sein knapp 100-köpfiges Team alle bisherigen Erfolge des Studios. Wer nach einer besonderen Erfahrung sucht, spielt es am besten mal mit PSVR oder einem PC-VR-Headset. (Quelle: Moby Games)



Mehr als einen kurzen Kameraschwenk über einen Schreibtisch bekamen wir von Bethesdas Indiana-Jones-Spiel bisher nicht zu sehen. Wer den ersten Teaser genau analysiert, findet allerdings schnell heraus, dass es Indy 1937 unter anderem nach Rom verschlägt und er dort wohl den Vatikan besucht. (Quelle: Bethesda)

ty-is-key-says-bethesda-s-todd-howard) noch einmal wie folgt auf den Punkt bringt: „Baue eine Welt, die die Neugier des Spielers weckt. Eine Welt, die Neugier und Erkunden auf jede erdenkliche Weise belohnt". Im Falle von Fallout 4 ist diese Welt in und um die US-Metropole Boston angesiedelt, etwa 25,23 Quadratmeilen groß und Schauplatz für eine über 80-stündige Odyssee eines Bewohners beziehungsweise einer Bewohnerin von Vault 111, der/die loszieht, um seinen/ihren gekidnappten Sohn zu retten. Wie schon bei Skyrim setzt Howard auch bei Fallout 4 auf die Creation Engine – abermals vielseitig erweitert und nun unter anderem in der Lage, Spielern Zugriff auf ein umfangreiches Crafting-System zu gewähren. Dies wiederum erlaubt nicht nur die Modifikationen der 50 Waffen, sondern erstmals auch den Bau eigener Siedlungen. Weiteres Highlight: Mit der PC-Fassung kompatible Mods sollen auch auf Konsole funktionieren.

Fallout 4 benötigt vier Jahre Entwicklungszeit, wird von Howard auf der E3 2015 erstmals gezeigt und am 10. November desselben Jahres veröffentlicht – wieder begleitet von einer Vielzahl von Topwertungen. Die Tester loben vor allem die dichte Atmosphäre, die im Kern motivierende Hauptquest, den serientypischen Humor, das im Vergleich zu Fallout 3 nochmals verbesserte Kampfsystem, die vor witzigen Ideen überquellenden Spielwelt, das Begleitersystem sowie die famose Musikuntermalung und Sprachausgabe.

Gleichwohl gelingt es Fallout 4 nicht – wie einst Fallout 3 – auf Metacritic die magische Marke von 90 Punkten zu durchbrechen. Denn neben einer leider oft nicht sonderlich cleveren Begleiter-KI und zu vielen Spielzeit-streckenden 08/15-Quests stören zum Start vor allem Technik-Ungereimtheiten wie nervige Ladepausen beim Betreten beziehungsweise Verlassen von Innenbereichen, Bildraten-Einbrüche, Clipping-Fehler, Matschtexturen und einiges andere mehr. Trotzdem macht das Spiel eine Menge Spaß und verkauft sich speziell in der Anfangsphase blendend. Allein auf Steam greifen in den ersten 24 Stunden 1,2 Millionen Spieler zu.

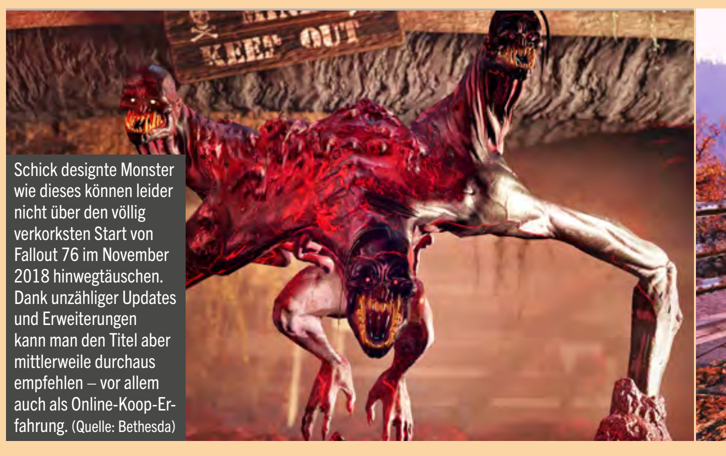
Aber auch Howard hat Grund zur Freude: Wie schon im Jahr 2012 für Skyrim wird er auch 2016 für Fallout 4 bei den DICE Awards mit dem Preis als bester Spieldirektor geehrt. Ein Jahr später nimmt ihn die Academy of Interactive Arts & Sciences zudem als 22. Mitglied in seine Hall of Fame auf. „Sowohl The Elder Scrolls als auch Fallout sind bekannt für ihren experimentellen Ansatz beim Erschaffen von Welten und Geschichtenerzählen. Die Größe dieser offenen Welten, die Vielfalt der Questreihen und die nahezu endlose Auswahl an Charakteren haben dafür gesorgt, dass keine zwei Spieler die gleiche Erfahrung machen", heißt es im Würdigungsschreiben der Akademie (bit.ly/3KcWooV), die in den Jahren zuvor bereits Sid Meier, Will Wright, Gabe Newell und weitere Industrie-Ikonen ehrte.

Das Fallout-76-Debakel

Eigentlich hätte sich Howard zu diesem Zeitpunkt bereits zur Ruhe setzen können. Doch der damals 47-Jährige denkt gar nicht daran, zumal er längst in neue Projekte involviert ist, allen voran Fallout 76. Das erste Multiplayer-Spiel der Bethesda Game Studios wird am 30. Mai 2018 mit einem Teaser-Trailer enthüllt. Binnen kürzester Zeit entsteht ein riesiger Hype um ein Spiel, das Howard dann zur E3 2018 im Detail präsentiert. Und zugegeben, das Prequel zu allen bisherigen Fallout-Titeln klingt fantastisch. Eine Welt, viermal so groß wie die von Fallout 4, angesiedelt im apokalyptischen West Virginia, aufgeteilt in sechs Regionen mit einem jeweils ganz eigenen Stil, haufenweise brandneue Kreaturen, ohrwurmige Country-Musik-Untermalung (Stichwort: „Take Me Home, Country Roads") und all das angetrieben von einer stark modifizierten Creation Engine, die unter anderem Wetterphänomene selbst über gigantische Entfernungen hinweg darstellen kann – auf den ersten Blick verspricht Fallout 76 riesiges Potenzial und macht unglaublich neugierig. So neugierig, dass selbst der US-Bundesstaat West Virgina kurz darauf einen gigantischen Anstieg der Touristenzahlen verzeichnet.

Als das Spiel dann jedoch am 14. November 2018 erscheint, muss Bethesda einen Wertungstiefschlag nach dem anderen einstecken. Kein Wunder, denn die Palette an Problemen ist riesig und reicht von langweiligen, teils unfertigen Quests und fehlenden menschlichen NPCs über massive Performance- und KI-Probleme bis hin zu fiesen Komplettabstürzen. Knapp ein Vierteljahrhundert nach seinem Karrierebeginn bei Bethesda erlebt Todd Howard, damals ausführender Produzent, ein Desaster, das drauf und dran ist, das Image der Marke Fallout ernsthaft zu beschädigen. Verstärkt werden diese Sorgen durch die Tatsache, dass sich die Stimmung in der Community rapide verschlechtert.

Bethesda nimmt sich diese Kritik glücklicherweise schnell zu Herzen und versucht, die gröbsten Schnitzer mit verschiedenen Software-Flicken zu beheben. Außerdem stellt man allen Spielern kurz vor Weihnachten 2018 als Entschädigung die Fallout Classic


Schick designte Monster wie dieses können leider nicht über den völlig verkorksten Start von Fallout 76 im November 2018 hinwegtäuschen. Dank unzähliger Updates und Erweiterungen kann man den Titel aber mittlerweile durchaus empfehlen – vor allem auch als Online-Koop-Erfahrung. (Quelle: Bethesda)


Mit dem gigantischen Wastelanders-Update gelingt es Howard und seinem Team, den irrlichternden Fallout-76-Zug im April 2020 wieder auf die richtige Spur zubringen. Endlich mit dabei: menschliche NPCs. (Quelle: Bethesda)

Collection auf PC kostenlos zur Verfügung. Howard gibt zudem zu verstehen, dass es ein Irrtum war, vor Release kein weiteres Feedback im Rahmen eines Beta-Tests gesammelt zu haben. Gleichzeitig sagt er der Community anhaltenden Support zu. Weil sich viel Kritik auf einzelne Gameplay-Elemente bezieht, wird intern außerdem beschlossen, ein gigantisches Rundum-Update in Angriff zu nehmen.

Letzteres hört auf den Namen Wastelanders, erscheint am 14. April 2020 und schafft es in der Tat, viele Gameplay-Probleme auszumerzen oder zumindest stark abzumildern. Aus dem gestürzten Ikarus wird plötzlich ein Phönix, der langsam aus der Asche aufsteigt und sich dank immer neuer Updates fortan in ein sehr unterhaltsames Online-Spiel verwandelt. „Wir haben die Leute im Stich gelassen und waren in der Lage zu lernen und dadurch besser zu werden", gibt Howard während eines Ask-Me-Anything-Events auf Reddit im November 2021 offen zu. „Drei Jahre später haben wir das Glück, dass Fallout 76 einer unserer mistgespielten Titel ist. Und das wiederum verdanken wir den elf Millionen Spielern, die es zu einer unglaublichen Community gemacht haben. Am Ende hat es zu uns zu viel besseren Entwicklern gemacht."

Zukunftsaussichten: Starfield, TES 6 und Indiana Jones

Und was plant Howard für die Zukunft? Eine ganze Menge! Ganz oben auf seiner Agenda steht das 2018 erstmals angekündigte Action-Rollenspiel Starfield, das er als Spieldirektor maßgeblich verantwortet. Starfield nutzt die Creation Engine 2, soll am 11.11.2022 (genau elf Jahre nach Skyrim) für Windows PCs und Xbox Series X/S erscheinen und wird von Howard bisher vage als „Skyrim im Weltraum" umrissen. Istvan Pely, leitender Künstler von Starfield, beschreibt es indes als „NASA Punk" und spielt damit auf die Tatsache an, dass sich viele Technologien im Spiel auf NASA-Technik zurückführen lassen.

Zur Geschichte ließ Bethesda ebenfalls schon einige Details durchsickern. Demnach spielt diese in einem kleinen, 50 Lichtjahre von der Erde entfernten Sonnensystem und skizziert eine Welt, in der ein brüchiger Frieden zwischen den zwei größten, einst verfeindeten Raumfahrernationen herrscht. Als Frischling der Weltraumorganisation Constellation besteht eure Aufgabe im Jahr 2330 nun darin, die sogenannten „Besiedelten Systeme" zu erkunden, ihre Geheimnisse zu lüften und euch mit verschiedensten Fraktionen herumzuschlagen, darunter die Ecliptic-Söldner, die Piraten der Crimson Fleet, die wilden Spacers sowie die religiösen Fanatiker von Haus Va'ruun. Klingt vielversprechend? Definitiv! Damit sich das Projekt besser einschätzen lässt, müssen Captain Howard und seine Crew allerdings erst einmal tatsächliches Gameplay zeigen.

Gleiches gilt für The Elder Scrolls 6. Ebenfalls 2018 mit einem kurzen Teaser-Trailer angekündigt, soll der nächste Teil der Fantasy-Saga laut Howard erst nach der Fertigstellung von Starfield erscheinen. Realistisch betrachtet ist hier also nicht vor Ende 2023 oder 2024 mit einem Release zu rechnen. Die Wartezeit zwischen Gameplay-Enthüllung und Veröffentlichung möchte Howard im Optimalfall trotzdem kurzhalten. „Ich mag es, wenn du ein Spiel erst dann so richtig zu sehen bekommst, wenn es kurze Zeit später erscheint", so Howard 2020 in einem Interview mit dem US-Portal IGN (bit.ly/3C7gPkl) IGN.

Bliebe noch Howards drittes Baby: ein bisher noch namenloses Indiana-Jones-Spiel, das derzeit von den Wolfenstein-Machern MachineGames in Schweden entwickelt wird. Howard fungiert dort als Executive Producer und ließ bereits im November 2021 verlautbaren, dass sich Indy-Fans auf eine komplett neue Geschichte freuen dürfen, die er zusammen mit MachineGames entworfen habe. Wann genau der legendäre Schatzsucher seine nächste Reise antritt, ließ er dabei jedoch ebenso offen wie konkrete Details zu Gameplay und Story.

„Great games are played, not made": Mit diesem Leitspruch, der letztendlich darauf abzielt, dass ein Entwickler sein eigenes Spiel immer wieder spielen und verfeinern muss, hat Todd Howard Bethesda zu einem den angesehensten Rollenspiel-Studios der Welt gemacht. ❑


Erste Ingame-Sequenzen aus Starfield lassen auf Großes hoffen. Erscheinen soll es exakt elf Jahre nach Skyrim am 11. November 2022. Ob die Corona-Pandemie der ambitionierten Weltraum-Odyssee terminlich doch noch einen Strich durch die Rechnung macht? (Quelle: Bethesda).

```
W
YOU ARE IN A DEBRIS ROOM, FILLED WITH STUFF WASHED IN FROM
THE SURFACE. A LOW WIDE PASSAGE WITH COBBLES BECOMES
PLUGGED WITH MUD AND DEBRIS HERE,BUT AN AWKWARD CANYON
LEADS UPWARD AND WEST.
A NOTE ON THE WALL SAYS 'MAGIC WORD XYZZY'.

A THREE FOOT BLACK ROD WITH A RUSTY STAR ON AN END LIES NEARBY

W
YOU ARE IN AN AWKWARD SLOPING EAST/WEST CANYON.

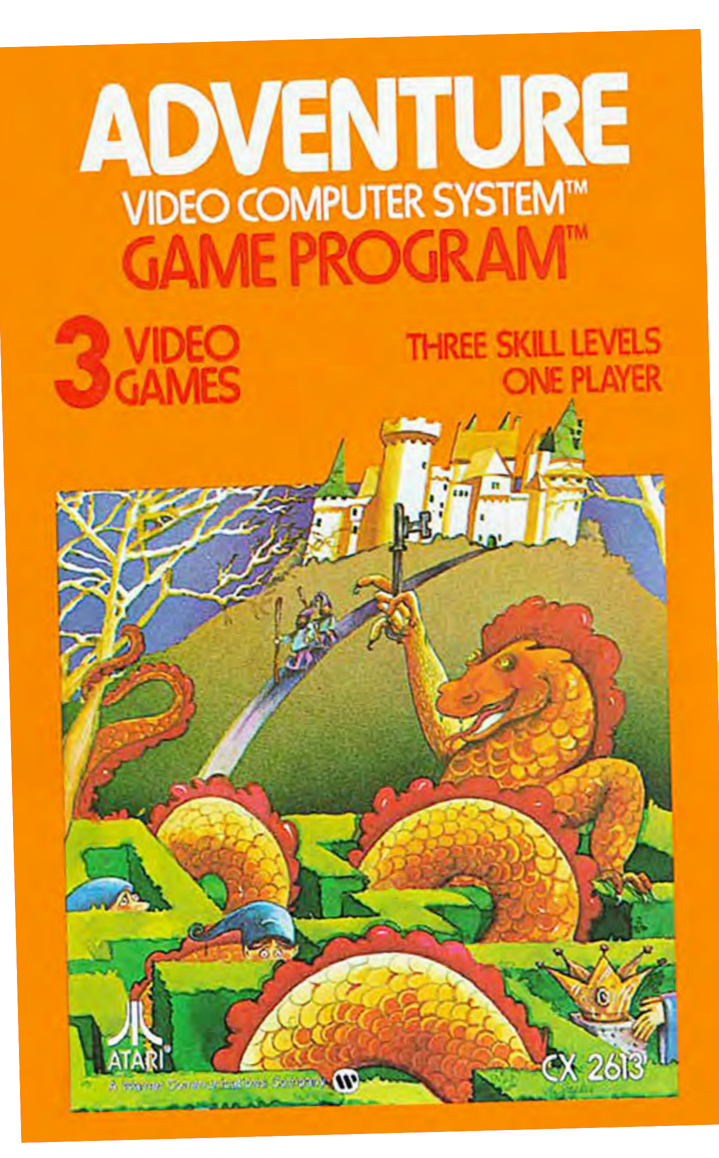
W
YOU ARE IN A SPLENDID CHAMBER THIRTY FEET HIGH. THE WALLS
ARE FROZEN RIVERS OF ORANGE STONE. AN AWKWARD CANYON AND A
GOOD PASSAGE EXIT FROM EAST AND WEST SIDES OF THE CHAMBER.

A CHEERFUL LITTLE BIRD IS SITTING HERE SINGING.
```

Text-Abenteuer mit offener Welt: Nach den Modifizierungen von Don Woods können Spieler in Colossal Cave Adventure (1976) über 140 Orte besuchen und mit 53 Objekten interagieren. (Quelle: Moby Games)

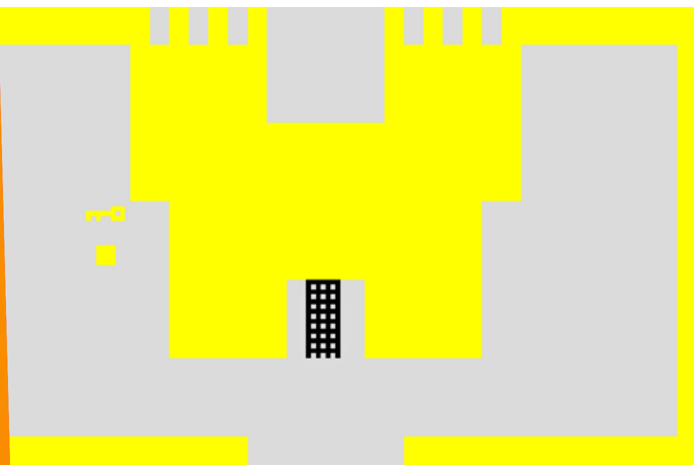
Von Adventure bis GTA 5

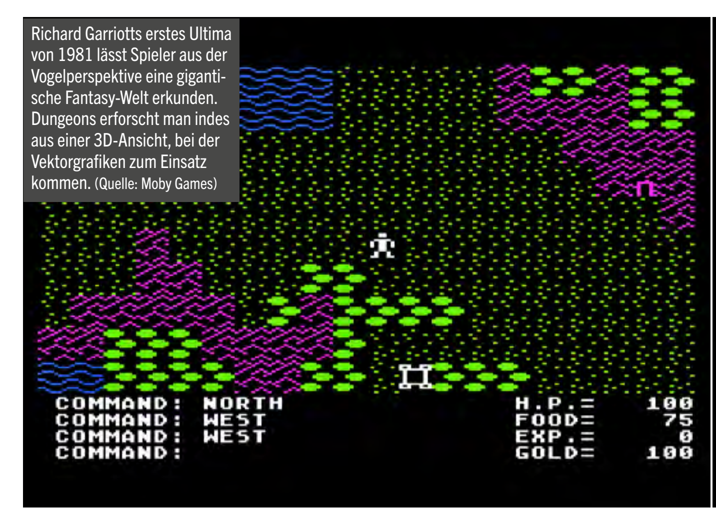
Die Evolution der Open-World-Spiele



Wie haben sich Open-World-Spiele im Laufe der letzten mehr als 40 Jahre entwickelt? Wir haben nachgeforscht und skizzieren die Entwicklung weitläufiger Spielwiesen nach – vom textbasierten Colossal Cave Adventure über den kometenhaften Aufstieg der Marken Grand Theft Auto und Assassin's Creed bis hin zur beeindruckenden Unreal-Techdemo The Matrix Awakens.

Von: Sönke Siemens, Benedikt-Plass-Fleßenkämper & Lukas Schmid





Richard Garriotts erstes Ultima von 1981 lässt Spieler aus der Vogelperspektive eine gigantische Fantasy-Welt erkunden. Dungeons erforscht man indes aus einer 3D-Ansicht, bei der Vektorgrafiken zum Einsatz kommen. (Quelle: Moby Games)



Ant Attack (1983) für den ZX Spectrum zeigt eine weitläufige offene Welt erstmals aus der Iso-Perspektive. Das Ziel: Rettung einer verschollenen Person aus einer von Killerameisen bewohnten Ruinenstadt. (Quelle: Moby Games)

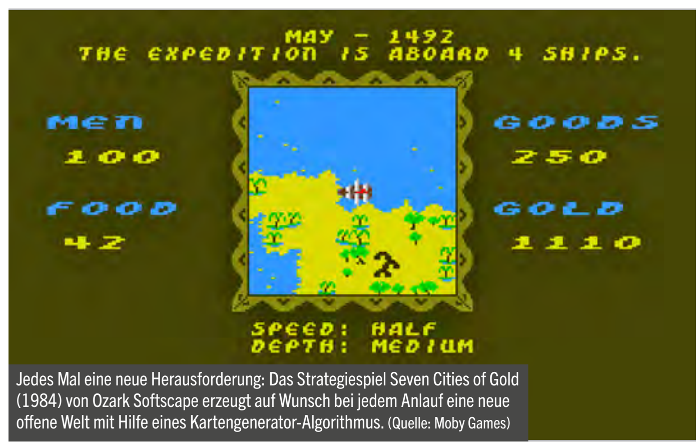
Um die Evolution des Open-World-Konzepts besser nachvollziehen zu können, müssen wir mehr als 45 Jahre in die Vergangenheit springen. Genauer gesagt, ins Jahr 1975. Damals schreibt William Crowther, bekennender Hobby-Höhlenforscher und gelernter Informatiker, ein Programm für den Minicomputer PDP-10, das Nutzern in Textform ermöglicht, das weltbekannte Mammoth-Cave-Höhlensystem im US-Bundesstaat Kentucky zu besuchen. Der damals geschiedene Crowther will auch seine beiden Töchter – die mittlerweile bei der Mutter leben – für sein Programm begeistern, weshalb er sich entschließt, dem Ganzen eine spielerische Komponente hinzuzufügen. Also ergänzt er nicht nur einen roten Storyfaden, sondern auch von Dungeons & Dragons inspirierte Fantasy-Elemente wie Zauber, Zwerge und Schätze. Weil man sich in der Welt von Colossal Cave Adventure, das ab 1977 von Programmierer Don Woods massiv erweitert wird, mittels Parser-Befehlen frei bewegen kann, stufen es viele in der Spieleindustrie als eines der allerersten Open-World-Games überhaupt ein. Colossal Cave Adventure schlägt schnell große Wellen, vor allem auch in der Entwicklerszene. Als Atari-Programmierer Warren Robinett das Text-Abenteuer beim Besuch des Stanford Artificial Intelligence Laboratory erstmals sieht, ist er ebenfalls direkt Feuer und Flamme und setzt sich in den Kopf, das Spiel von einem Textkorsett zu befreien und in grafischer Form umsetzen. Das Ergebnis seiner Bemühungen heißt Adventure und gibt Atari-2600-Besitzern 1980 die Aufgabe, einen magischen Kelch in einer labyrinthartigen, von drei gefährlichen Drachen bewachten Welt zu lokalisieren. Gelingt dies der nur als Quadrat dargestellten Spielfigur, muss das Gefäß noch in den sogenannten Goldenen Palast befördert werden. Sich einen Weg durch die offen angelegte, gerade mal vier Kilobyte große Welt von Adventure zu bahnen, macht großen Spaß, beflügelt die Fantasie der Spieler und beschert Atari über eine Million verkaufte Module. Eine für damalige Verhältnisse grafisch wie auch inhaltlich noch wesentlich ansprechendere offene Welt, stellt bereits ein Jahr später der leidenschaftliche Rollenspielentwickler Richard Garriott mit dem ersten Ultima auf die Beine. Star des Spiels ist dabei das frei erkundbare, in vier Kontinente unterteilte, mit Wäldern, Bergen, Seen, Ozeanen, Städten und Dungeons gespickte Land Sosaria. Dieses bereist ihr in der Rolle eines tapferen Helden, der auszieht, eine Zeitmaschine zu finden, um so zu verhindern, dass ein finsterer Zauberer Unsterblichkeit erlangt und die Menschheit unterjocht. Das noch mittels Textkommandos gesteuerte Ultima entpuppt sich als wegweisendes Rollenspiel-Epos, ist eines der ersten Spiele mit Outdoor-Setting sowie NPC-Gesprächen und legt den Grundstein für eine Saga, der Garriott bis einschließlich 1999 noch acht weitere Teile spendiert – alle ebenfalls mit offener Welt als Grundlage. Hervorzuheben ist dabei insbesondere Ultima 6: The False Prophet (1990), zumal Garriott und sein Team bei Origin Systems hier sowohl die Oberwelt als auch die darin befindlichen Dungeons, Burgen und Städte auf einer einzigen, 1024 x 1024 Kacheln großen Karte mit identischem Maßstab vereinen. Zum Vergleich: In den Ultima-Spielen zuvor waren diese Orte jeweils als Sub-Karten dargestellt, die sich erst dann öffneten, wenn man die dazugehörige Kachel in der Oberwelt betrat.

Offene Welten erobern praktisch alle Genres

Doch zurück in die frühen 80er. Hier hält der Open-World-Ansatz in immer neuen Genres Einzug. Im Adventure Portopia Renzoku Satsujin Jiken (übersetzt The Portopia Serial Murder Case) aus der Feder von Yuji Horii zum Beispiel schlüpft man 1983 in die Rolle eines namenlosen Detektivs, der zusammen mit seinem Assistenten versucht, den mysteriösen Tod eines Bankpräsidenten aufzuklären. Das Gameplay des Spiels ist non-linear, punktet mit spannenden Befragungen der Verdächtigten, verästelten Dialogbäumen und ermöglicht Spielern jederzeit, alle Orte des unter anderem in der japanischen Stadt Kobe angesiedelten Szenarios zu besuchen. The Portopia Serial Murder Case wird aufgrund seiner zahlreichen Problemthemen wie Drogenhandel, Selbstmord, Betrug etc. leider nie offiziell im Westen veröffentlicht, kann dafür jedoch das japanische Publikum umso mehr begeistern und verkauft sich in der NES-Fassung über 700.000 Mal. Was viele nicht wissen: Für Nintendos legendären Gamedesigner und späteren Zelda-Open-World-Virtuosen Eiji Aonuma ist es zusammen mit Dragon Quest



Ursprünglich sollte Elite (1984) zwei hoch 48 Galaxien mit je 256 Sonnensystemen enthalten. Um Spieler nicht zu überfordern, begrenzen die Macher das Erlebnis am Ende auf acht Galaxien. (Quelle: Moby Games)



Jedes Mal eine neue Herausforderung: Das Strategiespiel Seven Cities of Gold (1984) von Ozark Softscape erzeugt auf Wunsch bei jedem Anlauf eine neue offene Welt mit Hilfe eines Kartengenerator-Algorithmus. (Quelle: Moby Games)



Das Third-Person-Actionspiel Hunter (1991) gilt als eines der ersten 3D-Action-Abenteuer für den Amiga und präsentiert Spielern einen riesigen Fuhrpark zum Erkunden der offenen Welt. (Quelle: Activision)

das erste Videospiel-Erlebnis überhaupt. Aber auch Spieldesign-Ikone Hideo Kojima gibt an, dass ihn dieses Spiel (zusammen mit Super Mario Bros.) überhaupt erst dazu bewogen hat, selbst sein Glück in der Branche zu versuchen. Seine Begeisterung für The Portopia Serial Murder Case geht sogar so weit, dass er es später im Programmcode von Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain in versteckter Form referenziert. Im Strategie-Genre wiederum macht das von Danielle Bunten Berry koordinierte Seven Cities of Gold (1984) Open-World-Prinzipien salonfähig. Wie es der Name schon andeutet, dreht sich hier alles darum, als spanischer Konquistador über den Atlantik zu segeln und 1492 die Neue Welt zu erobern. Der technische und spielerische Clou damals: Buntens Programmierer Jim Rushing gelingt es, einen Algorithmus zu entwerfen, der die Karte der offenen Welt bei jedem Spielstart komplett neu nach dem Zufallsprinzip erstellt. Wer mag, kann aber natürlich auch eine nachgebildete Version Amerikas entdecken. Seven Cities of Gold verkauft sich mehr als 150.000 Mal und prägt nachfolgende Werke wie beispielsweise das drei Jahre später veröffentlichte Pirates! von Sid Meier maßgeblich. Geschicklichkeitsspieler erinnern sich indes vielleicht noch an Ant Attack (1983) für den Sinclair ZX Spectrum. Als rennender und springender Held lotst man hier eine Frau (oder umgekehrt als Heldin einen Mann) aus der Iso-Perspektive durch eine von Riesenameisen heimgesuchte Stadt namens Antescher. Kommen einem die sechsbeinigen Insekten zu nah, kann man sie durch Draufspringen oder mit Sprenggranaten auf Distanz halten. Das Szenario des optisch eher nüchtern inszenierten Ant Attack ist komplett offen angelegt, was in Kombination mit den allgegenwärtigen Ameisen für viel Herzrasen sorgt und dem Spiel 1983 gar den Golden Joystick Award beschert. Dass sich eine offene Welt sehr positiv aufs Spiel- und Entdeckergefühl auswirkt, zeigt am 21. Februar 1986 außerdem Nintendo eindrucksvoll mit The Legend of Zelda für das NES. Gleich nach Spielbeginn folgt man als Protagonist Link in der brillant konzipierten, aus der Vogelperspektive gezeigten Fantasiewelt Hyrule einfach seiner Nase und erlebt dabei ein bereits in vielen Punkten nicht-linear ablaufendes Abenteuer. Clever gemacht: Damit der Spieler trotz der riesigen offenen Oberwelt nicht den roten Faden verliert, erhält Protagonist Link durch das Meistern von Dungeons kontinuierlich neue Gadgets, die dann wiederum an anderer Stelle in der Welt benötigt werden, um voranzukommen. Design-Genie Shigeru Miyamoto gelingt auf diese Weise ein geniales Kontrastprogramm zu seinen damaligen Mario-Hits, die anfangs einfach Level nach Level aneinanderreihen. Gleichzeitig erschafft er mit dem ersten Zelda eine mainstreamtaugliche Action-Abenteuer-Schablone, die andere Hersteller (und Nintendo selbst) schon bald mit viel Eifer und eigenen Ideen immer weiterentwickeln.

Elite: Der Urknall prozedural generierter 3D-Universen

Ein weiterer, über Jahrzehnte nachwirkender Open-World-Meilenstein der 1980er-Jahre ist die am 20. September 1984 erschienene Weltraum-Handelssimulation Elite. Nicht weniger als acht komplette Galaxien mit je 256 Planeten quetschen die britischen Entwickler David Braben und Ian Bell in 3D-Vektorgrafik auf gerade mal eine Diskette für den 2 Megahertz starken BBC-Micro-Heimcomputer. Möglich macht dieses Kunststück ein Algorithmus, der die Himmelskörper nicht nur generiert, sondern auch entsprechend beschriftet. Innerhalb dieser gigantischen Welt können Spieler dann schalten und walten, wie sie möchten, etwa als friedlicher Händler, skrupelloser Kopfgeldjäger, eifriger Asteroiden-Bergarbeiter und mehr. Elite schlägt ein wie ein Komet, zieht unzählige Umsetzungen für eine Vielzahl von Plattformen nach sich und wird nicht zuletzt aufgrund von mehr als 600.000 verkauften Exemplaren Mitte der 80er-Jahre immer wieder im britischen Fernsehen thematisiert. Ebenfalls von britischen Entwicklern, nämlich Paul Woakes und Bruce Jordan, stammt das ein Jahr später veröffentlichte Sci-Fi-Action-Abenteuer Mercenary. Statt sich in einer prozedural generierten Galaxie einen Namen zu machen, gilt es hier, von einem weitläufigen Planeten namens Targ zu flüchten, auf dem zwei Nationen einen erbitterten Krieg führen. Das Interessante bei Mercenary: Wie genau man vorgeht, ist zu keiner Zeit vorgeschrieben. Spieler können frei entscheiden, wann sie was für welche Fraktion erledigen und ob sie dafür zu den Waffen greifen oder eher friedlichere Wege wählen. Unterstützt werden sie dabei von einer Anzug-KI namens Benson. Kritiker lieben Mercenary, und auch bei Käufern kommt es so gut an, dass Novagen Software mit Damocles: Mercenary 2 (1990) und Mercenary 3 (1992) noch zwei Fortsetzungen auf den Markt bringt. In der zweiten Hälfte der 1980er er-



Turbo Esprit von Durell Software (1986) gilt als Startschuss für offene Welten im Rennspiel-Genre. (Quelle: Moby Games)



Wasteland (1989) von Brian Fargo begründet das Subgenre postapokalyptischer Rollenspiel-Epen mit Open-World-Szenario und gilt als wichtige Inspirationsquelle für die Fallout-Reihe. (Quelle: Moby Games)

kennen zudem Rennspiel-Entwickler den Reiz offener Welten und versuchen, Kapital daraus zu schlagen. Allen voran Durell Software aus Taunton in der südwest-englischen Grafschaft Somerset: Gleich vier Städte dürfen Genre-Enthusiasten in Turbo Esprit für den ZX Spectrum, C64 und Amstrad CPC frei erkunden. Alle sind ausstaffiert mit KI-gesteuerten Fahrzeugen, die an Ampeln und Zebrastreifen anhalten, Baustellen rechtzeitig umfahren, Geschwindigkeitsbegrenzungen beachten und sich auch sonst an grundlegende Verkehrsregeln halten. Story-Hintergrund des Ganzen: Ihr seid Spezialagent und müsst innerhalb der Szenarien Drogendealer-Autos zunächst finden, verfolgen und dann die Fahrer dingfest machen. Ganze zehn Monate schraubt Mike Richardson am Turbo Esprit – ein Zeitaufwand, der zum Release im Mai 1986 mit vielen Topwertungen belohnt wird und in der Mitte des nächsten Jahrzehnts DMA Design (später besser bekannt als Rockstar Games) inspiriert, ein Top-Down-Spiel namens Grand Theft Auto zu entwickeln.

Bessere Technik, glaubhaftere Welten

Ende der 80er macht die Technik dank fortschrittlicher 16-Bit-Prozessoren einen ordentlichen Sprung nach vorne, was Spielemachern in vielerlei Hinsicht neue Möglichkeiten eröffnet. Ein schönes Beispiel hierfür ist Wasteland (1988), das weltweit erste Open-World-Rollenspiel mit postapokalyptischen Setting. Denn Wasteland hält für die meisten Herausforderungen gleich eine ganze Bandbreite an Lösungswegen bereit. Hinzu kommt: Die Welt ist nicht nur offen, sondern auch persistent. Wer also an einer Stelle Bockmist gebaut hat, muss den Rest des Spiels mit den Konsequenzen leben. Anfang der 90er-Jahre springen dann immer mehr Entwickler offener Welten auf den 3D-Zug auf, um durch die neue Dimension für noch mehr Immersion zu sorgen. So kämpft man beispielsweise in The Terminator von Bethesda Softworks auf einer 16 x 10 Kilometer großen Karte von Los Angeles gegen die namengebende Killermaschine. Noch deutlich mehr Spaß macht allerdings Hunter von Activision aus dem Jahr 1991. Auch, weil die Entwickler den Freiheits- und Sandbox-Gedanken hier mit viel Elan weiterspinnen. So kann der Held – der unter Zeitdruck einen General liquidieren muss – nicht nur jedes Gebäude in der offenen Spielwelt ohne Ladeunterbrechungen betreten, sondern auch zwischen etlichen Transportmitteln wählen (etwa Jeeps, Motorräder, Boote, Panzer, Hubschrauber und sogar Surfbretter), mit allerlei Waffensystemen hantieren und NPCs bestechen. Flankiert wird das Open-World-Feeling durch einen beschleunigten Tag-Nacht-Zyklus und eine für damalige Verhältnisse durchaus ansehnliche Polygon-Optik. Einen noch viel größeren Hit mit offener Welt landet 1992 Star-Designerin Roberta Williams mit King's Quest 6: Heir Today, Gone Tomorrow. Obwohl es sich hierbei um ein Adventure handelt, können sich die Spieler in der auf neun Disketten untergebrachten Welt sehr frei bewegen, auf Wunsch eine ganze Reihe an optionalen Quests in Angriff nehmen und – je nachdem, wie sie vorgegangen sind – verschiedene Endsequenzen erleben. King's Quest 6 gilt bis heute als einer der stärksten Titel der Reihe und beschert Publisher Sierra allein in der ersten Woche über 400.000 verkaufte Einheiten. Spricht man über PC-Open-World-Spiele der 90er-Jahre, darf selbstverständlich auch The Elder Scrolls 2: Daggerfall (1996) von Bethesda nicht fehlen. Hintergrund: Mit ihrer Fläche von 209.311 Quadratkilometern, ihren über 750.000 NPC-Bewohnern und mehr als 15.000 Städten ist die hier gebotene, oft prozedural generierte 3D-Umgebung die bis damals größte Rollenspiel-Welt überhaupt. Ebendiese immense Größe führt allerdings auch dazu, dass Daggerfall immer wieder mit Performance-Problemen zu kämpfen hat und zum Release von vielen Fehlern geplagt ist, die Bethesda erst nach und nach in einem Patch-Marathon behebt.

Super Mario 64: Kleine, aber feine offene Jump&Run-Welten

Wir bleiben im Jahr 1996: 3D-fähige Konsolen genießen dank Sonys aufstrebender Playstation einen neuen Popularitätsschub. Da auch Nintendo ein Stück vom Kuchen abhaben möchte, veröffentlicht das japanische Unternehmen am 23. Juni 1996 das Nintendo 64. Der mit Abstand wichtigste Starttitel ist damals Super Mario 64, ein weiterer Meilenstein aus der Feder von Miyamoto-san. Super Mario 64 sieht famos aus, steuert sich dank voller Analogstick-Unterstützung nahezu perfekt, setzt erstmals in der Serie auf 3D-Grafik und – ganz wichtig für den Erfolg – nutzt einen Open-World-Ansatz. Letzterer konfrontiert den Spieler mit einer riesigen Hub-Welt (dem Schloss), von der er wiederum durch Betreten von magischen Wandgemälden in 15 weitere, ebenfalls sehr offen angelegte Unterwelten gelangt. Dort angekommen, rennt Mario dann jedoch nicht wie in der Vergangenheit linear vom Startpunkt zum Zielpunkt, sondern begibt sich auf die Suche nach goldenen Sternen, die in großteils beliebiger Reihen-



In The Legend of Zelda (1986) für das NES experimentiert Shigeru Miyamoto erstmals mit einer offenen, frei erkundbaren Oberwelt – und trifft damit voll ins Schwarze. Bis heute genießt die Reihe Kultstatus. (Quelle: Moby Games)

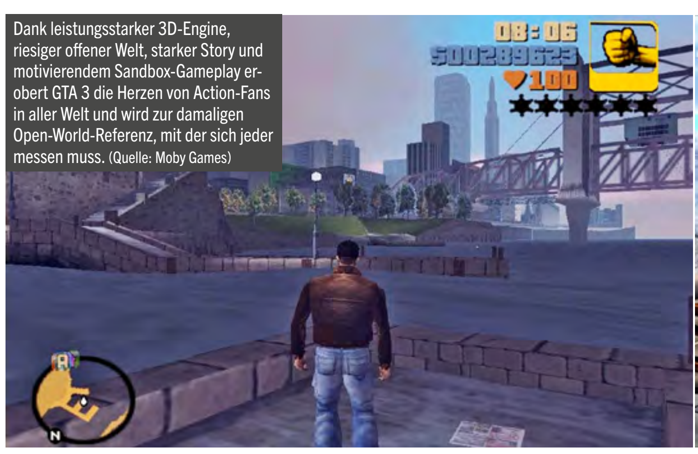
Brutal, voller Satire und verdammt actiongeladen: Grand Theft Auto macht Spieler ab 1997 zu Autos klauenden Verbrechern. Ein erfrischender Perspektivwechsel, der den Grundstein für den Erfolg der Serie fest verankert. (Quelle: Rockstar Games)

Schräg, schräger, Saints Row 4 (2013)! Ob Volition die Erfolge von damals wiederholen kann, soll sich noch in diesem Jahr mit dem Reboot der Reihe zeigen. (Quelle: Volition / Deep Silver)

folge gesammelt werden können. Super Mario 64 läutet das Zeitalter offener 3D-Jump&Runs ein und gilt als Wegbereiter für Titel wie Banjo-Kazooie (1998), Donkey Kong 64 (1999), Conker's Bad Fur Day (2001), die Jak&Daxter-Reihe (ab 2001), die Spyro-the-Dragon-Trilogie (ab 1998) und viele andere Projekte dieser Art. Noch bevor Shigeru Miyamoto mit The Legend of Zelda: Ocarina of Time fürs N64 1998 seinen nächsten Meilenstein abliefert, reift in Schottland bei DMA Design eine weitere, die gesamte Industrie nachhaltig prägende Open-World-Marke heran. Die Rede ist von Grand Theft Auto. Der ursprünglich Race'n'Chase genannte, innerhalb von zweieinhalb Jahren entwickelte Titel entpuppt sich zum Start am 28. November 1997 als Top-Down-Actionspiel mit drei frei befahrbaren Städten (inspiriert von New York, San Francisco und Miami) und einer für viele Kritiker ziemlich fragwürdigen Thematik. Anstatt als strahlender Held die Welt zu retten, dreht sich hier alles in erster Linie um schweren Fahrzeugdiebstahl und andere Verbrechen, die man im Namen verschiedener Gangs ausführt. Missionen, die man an einer Telefonzelle entgegennimmt, können in beliebiger Reihenfolge angegangen werden, und wer bei der Durchführung mal wieder über die Stränge schlägt, hat zur Strafe ziemlich schnell immer mehr Polizei am Hals. Grand Theft Auto ist politisch inkorrekt und oft ziemlich makaber inszeniert, letztendlich aber genau deswegen ein Spiel, das weltweit Aufmerksamkeit erregt und sich blendend verkauft.

GTA 3 verändert alles

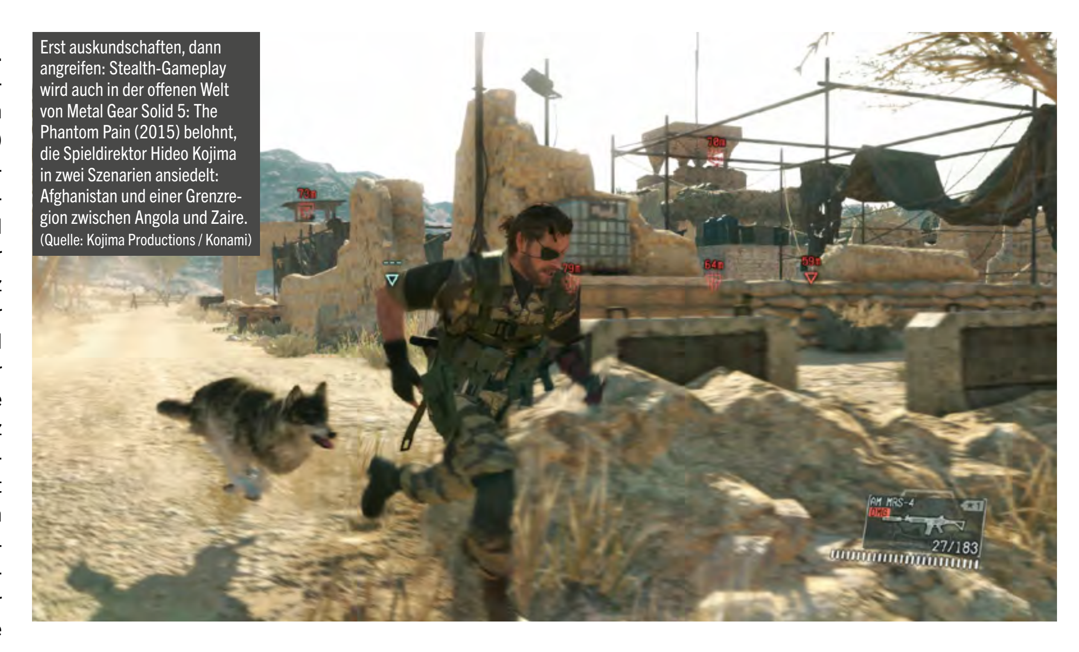
Bereits ein Jahr nach dem Release berichtet Publisher BMG Interactive von mehr als einer Million verkaufter Exemplare. Bis GTA zum Massenphänomen wird, dauert es allerdings noch bis zum Release von Grand Theft Auto 3 am 23. Oktober 2001. Wichtigste Neuerungen hier: Die offene Welt wird nun komplett dreidimensional dargestellt, lässt Spieler in eine schlüssig und spannend erzählte Geschichte eintauchen und strotzt nur so vor Möglichkeiten, sich auch abseits der zahlreichen Hauptmissionen die Zeit zu vertreiben. Wer mag, kann sich zum Beispiel als Taxifahrer, Monstertruck-Stuntpilot, Feuerwehrmann, Krankenwagenfahrer oder gar als Cop engagieren. Wie schon die Vorgänger sorgt GTA 3 jedoch auch für viel Zündstoff, insbesondere mit Blick auf Gewalt gegen die Polizei und die Option, Prostituierte nach einem Schäferstündchen zu ermorden und dann um das zuvor gezahlte Geld erleichtern zu können. Diesen und anderen Kontroversen zum Trotz verkauft sich GTA 3 dank seines zeitlosen Sandbox-Gameplays am Ende über 14,5 Millionen Mal und dient ab sofort als Open-World-Goldstandard, an dem sich viele andere Entwickler zukünftig orientieren. Bereits im August 2002 erscheint zum Beispiel das grandios erzählte Mafia des tschechischen Entwicklers Illusion Softworks, im Dezember 2002 das eigentlich schon für den Playstation-2-Start geplante The Getaway mit Downtown London als Schauplatz, und 2003 kann das US-Studio Luxoflux unter Activisions Publishing-Flag-



Dank leistungsstarker 3D-Engine, riesiger offener Welt, starker Story und motivierendem Sandbox-Gameplay erobert GTA 3 die Herzen von Action-Fans in aller Welt und wird zur damaligen Open-World-Referenz, mit der sich jeder messen muss. (Quelle: Moby Games)



Crackdown aus der Feder des ehemaligen DMA-Design-Mitbegründers David Jones mausert sich 2007 zum Xbox-360-Open-World-Geheimtipp. Die beiden Fortsetzungen anderer Studios fallen jedoch qualitativ deutlich ab. (Quelle: Moby Games)



Erst auskundschaften, dann angreifen: Stealth-Gameplay wird auch in der offenen Welt von Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain (2015) belohnt, die Spieldirektor Hideo Kojima in zwei Szenarien ansiedelt: Afghanistan und einer Grenzregion zwischen Angola und Zaire. (Quelle: Kojima Productions / Konami)

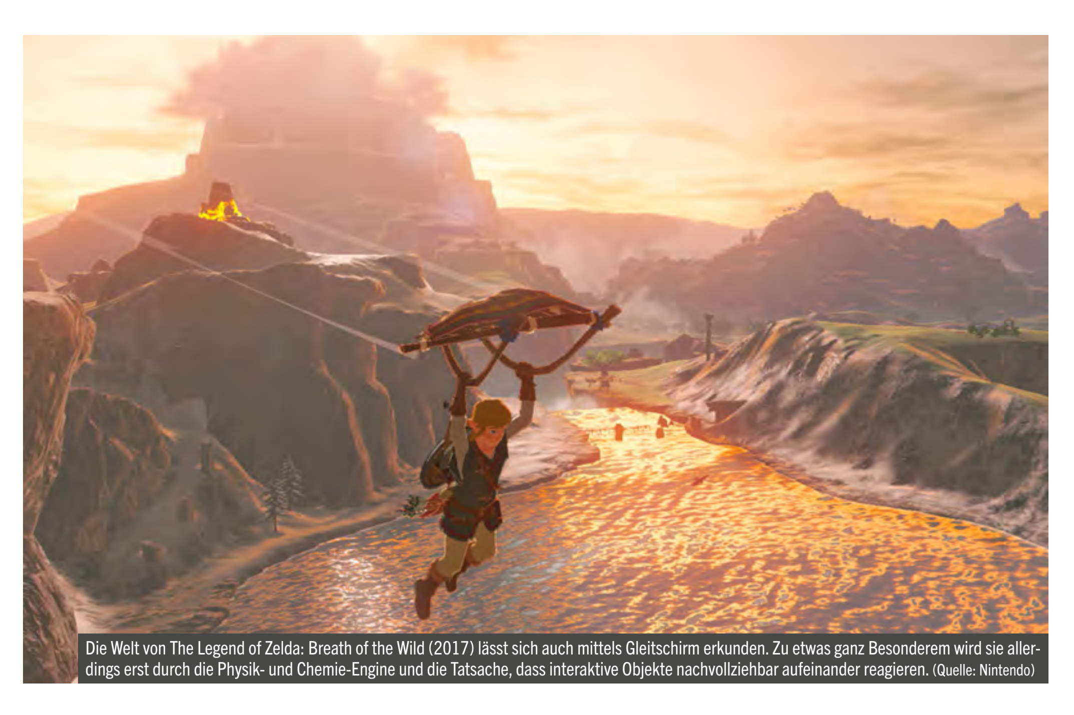
ge mit True Crime: Streets of L.A. punkten. Aber auch GTA selbst entwickelt sich kontinuierlich weiter. In Grand Theft Auto: Vice City (2002) geht‘s im Jahr 1986 in die gleichnamige, von Miami inspirierte Metropole samt Umland – diesmal allerdings in der Rolle von Gangster Tommy Vercetti, der im Gegensatz zu seinem Vorgänger nicht mehr schweigt wie ein Grab, sondern voll vertont drauflosplappert. Lohn der Mühe: 17,5 Millionen abgesetzte Einheiten bis März 2008 und Platz vier der meistverkauften PS2-Spiele. Platz eins in dieser Liste geht indes an Grand Theft Auto: San Andreas, das am 26. Oktober 2004 durchstartet und den Kleinkriminellen Carl „C.J." Johnson zum Star macht. Seine Spielwiese? Keine Stadt mehr, sondern ein ganzer, fiktiver US-Bundestaat samt den drei Städten Los Santos, San Fierro und Las Venturas sowie einer geheimen Militärbasis (Area 69) inklusive Jet-Pack-Überraschung. GTA: San Andreas reizt die Open-World-Möglichkeiten auf der langsam in die Jahre kommenden PS2 bis zum Maximum aus, erweitert das Bewegungsrepertoire des Protagonisten (der nun auch klettern, schwimmen und tauchen kann) und macht CJ sogar sichtbar korpulenter, wenn er zu lange fettiges Essen zu sich nimmt. Genial!

Gegenwind durch Saints Row, Just Cause und Co.

Während die wachsende GTA-Familie immer neue Verkaufsrekorde knackt (und dank „Hot Coffee"-Mod weiterhin die medialen Gemüter erregt), lässt die Konkurrenz nichts unversucht, um GTA-Erfinder Rockstar North (ehemals DMA Design) Marktanteile streitig zu machen. Ein Trend, der sich dabei herauskristallisiert: Titel, die Realismus zunehmend ignorieren und stattdessen mit verrückten Ideen und einem Hang zum Übertriebenen ganz eigene Wege gehen. Vorbote für diese Disziplin ist das komplett Koop-taugliche Saints Row 2 (2008). Der Nachfolger des hippen Saints Row von 2006 strotzt nur so vor durchgeknallten Missionen, darunter ein Auftrag, in welchem ihr teure Grundstücke entwertet, indem ihr deren Gebäude und Bewohner mittels einer auf dem Dach montierten Kanone mit stinkendem Kanalisations-Abwasser besprüht. Aber auch eine aufblasbare Sexpuppe, die sich als Waffe umfunktionieren lässt, zeigt klar, mit welcher Art von Humor sich Entwickler Volition fortan von GTA abgrenzen will. Crackdown (2007) des britischen Studios Realtime Worlds hingegen macht euch im Spielverlauf im wahrsten Sinne des Wortes zum Superhelden, der mühelos von einem Wolkenkratzerdach zum nächsten springt und Autos rennend überholt, während er in einer gigantischen Sandbox namens Pacific City gezielt Jagd auf die Köpfe von insgesamt drei Verbrecherorganisationen macht. In eine ähnliche Kerbe schlägt die Just-Cause-Reihe der schwedischen Avalanche Studios, die ab Teil zwei so richtig an Fahrt aufnimmt. Hingucker ist damals nicht nur die riesige und wunderschöne, von Südostasien inspirierte Spielwelt Panau, sondern vor allem ein Greifhaken-Gadget, das die Fortbewegung in Kombination mit einem Fallschirm massiv vereinfacht und beschleunigt. Nicht nur das: Der Greifhaken erlaubt Spielern, beliebige Objekte durch ein Stahlseil miteinander zu verknüpfen, was wiederum irrwitzige Kettenreaktionen ermöglicht und zu immer neuen Wow-Momenten führt.

Der Siegeszug der Ubisoft-Formel

Ubisoft hingegen findet seine Open-World-Berufung ab 2007 mit Assassin's Creed – ein Spiel mit einer verrückten Hintergrundgeschichte, die es dem Helden mittels sogenannter Animus-Apparatur erlaubt, in vergangenen historischen Epochen in die Rolle meuchelnder Vorfahren zu schlüpfen. Assassin's Creed kombiniert Exploration mit Parkour- und Stealth-Gameplay und entführt Spieler zunächst ins Heilige Land im Jahr 1191. Teil eins ist zwar spielerisch noch nicht so ausgereift wie erhofft, wird aber trotzdem zum überraschenden Millionenseller, den Ubisoft dann ab 2009 zunächst im Jahrestakt fortsetzt. Die Palette der reizvollen Open-World-Szenarien ist breit gefächert, sie werden in der Regel in Zusammenarbeit mit Historikern entwickelt und umfassen unter anderem Rom (AC: Brotherhood) und Konstantinopel während der Renaissance (AC: Revelations), Teile der US-Ostküste während der Amerikanischen Revolution (Assassin's Creed 3), die Karibik während des Goldenen Zeitalters der Piraterie (AC 4: Black Flag), Paris während der Französischen Revolution (AC: Unity) und London während der Viktorianischen Ära (AC: Syndicate). Beginnend ab Assassin's Creed: Origins (Ägypten-Setting) im Jahr 2017 erfährt die Reihe dann eine spürbare Überarbeitung mit starken Veränderungen in Sachen Kampfsystem, Balancing und


Die Welt von The Legend of Zelda: Breath of the Wild (2017) lässt sich auch mittels Gleitschirm erkunden. Zu etwas ganz Besonderem wird sie allerdings erst durch die Physik- und Chemie-Engine und die Tatsache, dass interaktive Objekte nachvollziehbar aufeinander reagieren. (Quelle: Nintendo)

Open-World-Pracht aus Polen: The Witcher 3: Wild Hunt (2015) punktet mit einigen der bis dato spannendsten und skurrilsten Quests im Open-World-Sektor. (Quelle: CD Projekt Red)

Parkour-Mechaniken. Nicht minder spannend: Für Origins als auch die Fortsetzungen Odyssey (Antikes Griechenland) und Valhalla (Wikinger-Zeit) führt Ubisoft jeweils nach Release den sogenannten Entdeckungstour-Modus ein, der sich ganz darauf konzentriert, historische Fakten der jeweiligen Ära zu vermitteln. Die offenen Welten werden so zu Wissensvermittlern und Werkzeugen, die längst auch an vielen Schulen weltweit zum Einsatz kommen. Angespornt durch den Erfolg von Assassin's Creed weitet Ubisoft sein Open-World-Engagement zudem mit anderen Marken kontinuierlich aus. Ein wichtiger Motor ist dabei die 2006 von Crytek erworbene Far-Cry-Lizenz, mit der Ubisoft Shooter-Fans fortan in immer neue Szenarien entführt. Ob Savanne (Far Cry 2), pazifisches Eiland (Far Cry 3), der fiktive Staat Kyrat im Himalaja-Gebirge (Far Cry 4), die Steinzeit (Far Cry: Primal), eine von einer Sekte kontrollierte Region im US-Bundesstaat Montana (Far Cry 5) oder der an Kuba angelehnte Inselsaat Yara (Far Cry 6) – Far-Cry-Spiele sind ein ertragreiches Geschäft, das im September 2019 erstmals die Marke von 50 Millionen Einheiten knackt. Aber auch bei den Marken Watch Dogs und The Crew (beide ab 2014), The Division (ab 2016), Ghost Recon (ab 2017) und Immortals: Fenyx Rising (ab 2020) schwört Ubisoft auf die Magie offener Welten – eine Rechnung, die oft aufgeht, dem Unternehmen zwischenzeitlich aber auch einiges an Kritik einbringt. Denn viele Spiele folgen einem immer gleichen Grundschema (Stichwort: Ubisoft-Formel), das die Franzosen eine zeitlang kaum variieren. Während Ubisoft seine Erfolgsformel Ende der 2000er-Jahre kontinuierlich modifiziert, bringt Rockstar Games – nur zwei Jahre nach dem großartigen GTA 4 – mit Red Dead Redemption ab Mai 2010 ein neues Open-World-Schwergewicht in Stellung. Und was für eines! Angetrieben von einer stark weiterentwickelten Version der Rockstar Advanced Game Engine (RAGE), schlägt man sich hier im Jahr 1911 als Raubein John Marston durch eine unfassbar detaillierte Umsetzung des Wilden Westen, um die Mitglieder einer Verbrecherbande ihrer gerechten Strafe zuzuführen. Die packende Story motiviert von der ersten Minute an und auch die spielerischen Freiheiten sind bahnbrechend. Egal, ob man nun Pferde mit dem Lasso einfängt und zähmt, gefährliche Grizzlybären jagt, sich im nächstbesten Saloon einen hinter die Binde kippt, Züge überfällt oder sich bei High Moon mit NPCs duelliert – Red Dead Redemption sprüht nur so vor Möglichkeiten. Jedoch ernten die Verantwortlichen im Nachhinein viel Kritik, denn Berichte über die Arbeitsbedingungen bei Rockstar San Diego sind teils katastrophal – ein Kritikpunkt, den sich der Hersteller auch beim nicht minder spektakulären zweiten Teil gefallen lassen muss.

Minecraft: Bauen, Craften, Überleben

Keine Frage, Ubisoft, Rockstar Games, Bethesda (The Elder Scrolls, Fallout), die Rocksteady Studios



Die Karte von Assassin's Creed: Odyssey (2018) ist mit einer Fläche von 90,7 Quadratmeilen die bisher größte der Seriengeschichte. Zieht man alle Bereich mit Wasser ab, kommt man immer noch auf beeindruckende 45 Quadratmeilen. (Quelle: Ubisoft)

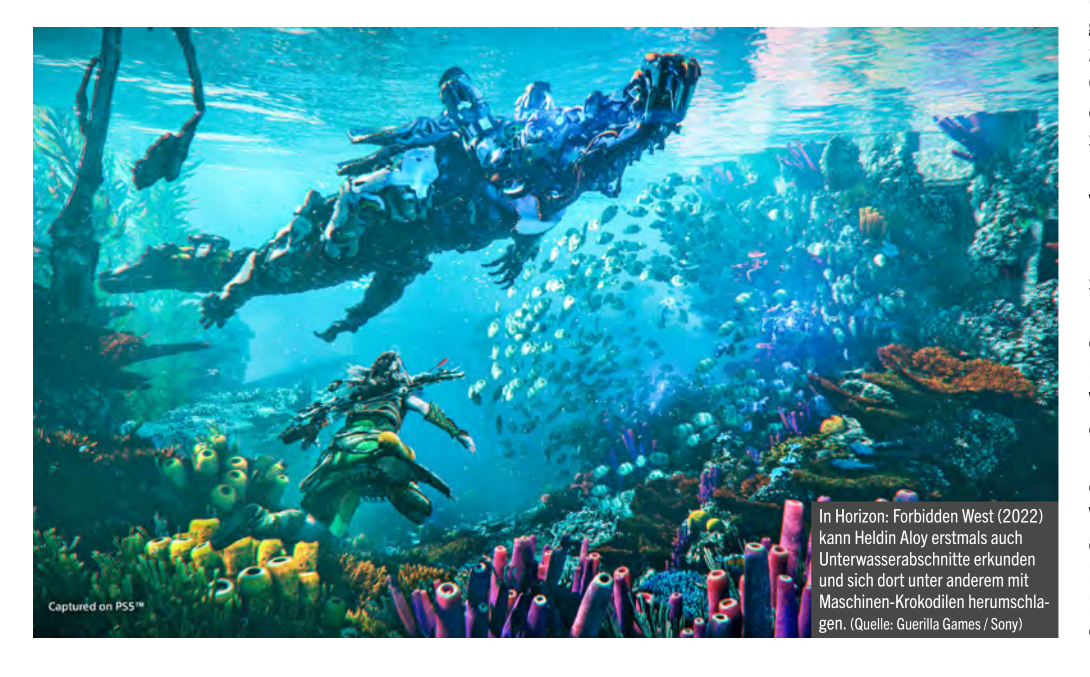
(Batman: Arkham City), From Software (Dark Souls), Sucker Punch Productions (Infamous), Criterion Games (Burnout Paradiese) und eigene andere Entwickler drücken der Branche während der PlayStation-3- und Xbox-360-Phase ihren Stempel auf und lassen offene Welten als fast schon unverzichtbares Gamedesign-Element erscheinen. Kein Spiel dieser Ära ist jedoch so beliebt und gleichzeitig so prägend wie Minecraft der schwedischen Mojang Studios. Die Gründe dafür sind vielfältig und betreffen insbesondere den charmanten Pixel-Look und die Tatsache, dass Welten in Minecraft bei Spielstart prozedural generiert werden und dadurch jedes Mal aufs Neue zum Erkunden einladen. Weiterer entscheidender Faktor: Dank eines komplexen Crafting-Systems können Spieler die aktuelle Welt allein oder zusammen mit Freunden nach ihren Vorstellungen formen und das Spielerlebnis auf bis dato einzigartige Form „personalisieren“. Die Folge: Das von Markus „Notch“ Persson erdachte Open-World-Spiel generiert – auch dank kontinuierlicher Schützenhilfe aus der Let's-Play-Community – einen Hype, den anfangs kaum jemand für möglich gehalten hätte. Auch Microsoft erkennt diesen Trend schnell und kauft Mojang im September 2014 für 2,5 Milliarden Dollar. Ein kostspieliger, aber cleverer Schachzug, denn Minecraft (Stand Oktober 2021) ist mit mehr ab 235 Millionen Exemplaren das meistverkaufte Computerspiel überhaupt. Noch weit vor dem Zweitplatzierten GTA 5, der ab dem 17. September 2013 seinen Siegeszug antritt und mit einer 75,84 Quadratkilometer großen, von Los Angeles inspirierten Welt für Furore sorgt. Dass GTA 5 bis heute rauf und runter gespielt wird, liegt dabei nicht zuletzt an der 2014 veröffentlichen Neuauflage für die damals neuen Konsolen PS4 und Xbox One (2015 folgt der PC), dem immensen Detailgrad der Open World sowie dem bis heute regelmäßig erweiterten Mehrspieler-Modus. Spätestens seit GTA 5 sind offene Welten in der Gaming-Branche nicht mehr wegzudenken und – wenn konsequent erweitert und weiterentwickelt – in der Tat ein Garant für eine über Jahre andauernde Nutzerbindung. Weitere eindrucksvolle Beweise für diese These erbringen dabei insbesondere das Sandbox-Abenteuer Terraria (ab Mai 2011) und die Fantasy-Rollenspiele The Elder Scrolls 5: Skyrim (ab November 2011), The Witcher 3: Wild Hunt (ab Mai 2015) sowie The Legend of Zelda: Breath of the Wild (ab März 2017). Zählt man allein für diese vier Titel die Verkaufszahlen zusammen, kommt man auf deutlich mehr als 120 Millionen Einheiten. Eine besondere Erwähnung verdient in unseren Augen außerdem das Survival-Weltraumspiel No Man's Sky von Hello Games. Nicht nur, weil es mit über 18 Quintillionen prozedural generierten Planeten die bis heute größte offene Welt bietet, sondern auch, weil das kleine Team rund um Programmierer Sean Murray die Community trotz verkorkstem Start nicht im Stich lässt und über Jahre hinweg mehr als 20 umfassende Updates nachgereicht hat. Stand heute zählt No Man's Sky dank Multiplayer-Modus, Cross-Plattform-Play, Basenbau, Flottenmanagement, VR-Unterstützung, Bodenfahrzeugen und vielem mehr zu einer der eindrücklichsten Open-World-Erfahrungen überhaupt.



In Mafia: Definitive Edition (2020) dient das von Illinois inspirierte Lost Heaven in erster Linie als wunderschöner Schauplatz, um eine grandiose Geschichte voranzutreiben. Wer alle Fahr- und Sammelherausforderungen absolvieren will, stürzt sich am besten auf den Free-Ride-Modus. (Quelle: Hangar 13 / 2K Games)

Hochkarätiger Nachschub vorprogrammiert

Und was können Open-World-Liebhaber in der Zukunft erwarten? Eine ganze Menge! Allen voran deutlich bessere Grafik, zumal viele Studios mittlerweile auf die Unreal Engine 5 umsatteln. Einen ersten Vorgeschmack hierfür bietet die kostenlos im PlayStation Store respektive auf dem Xbox-Marktplatz erhältliche Tech-Demo The Matrix Awakens sowie erstes Trailer-Material zu Stalker 2: Heart of Chernobyl. Aber auch die in den letzten Jahren von Rockstar Games eingereichten Patente für Server-gesteuertes KI-Verhalten und eine realistischere Simulation von Verkehr machen extrem neugierig und deuten an, wohin die Reise mit dem noch nicht offiziell angekündigten, aber ziemlich sicher in Entwicklung befindlichen Grand Theft Auto 6 gehen dürfte. Sehr gespannt sein darf man außerdem auf Nintendos The Legend of Zelda: Breath of the Wild 2, das Fantasy-RPG Avowed von Obsidian Entertainment, die in den 1950er-Jahren angesiedelte Shooter-Rollenspiel-Mixtur Atomic Heart des russischen Indie-Entwicklers Mundfish sowie Avatar: Frontiers of Pandora von Massive Entertainment. Nicht zu vergessen Starfield, das als erstes Spiel der Bethesda Game Studios die Creation Engine 2 nutzt und von Spieldirektor Todd Howard als „Skyrim im Weltraum“ umrissen wird. Zuletzt erfüllten auch Dying Light 2: Stay Human mit Einschränkungen und das fabelhafte Horizon: Forbidden West die hohen Erwartungen an die beiden neuesten Open-World-Vertreter. Und mit Elden Ring ist bereits das nächste große Highlight des Spielejahres erschienen. ❑



In Horizon: Forbidden West (2022) kann Heldin Aloy erstmals auch Unterwasserabschnitte erkunden und sich dort unter anderem mit Maschinen-Krokodilen herumschlagen. (Quelle: Guerilla Games / Sony)

Demake in **Playstation-Optik**

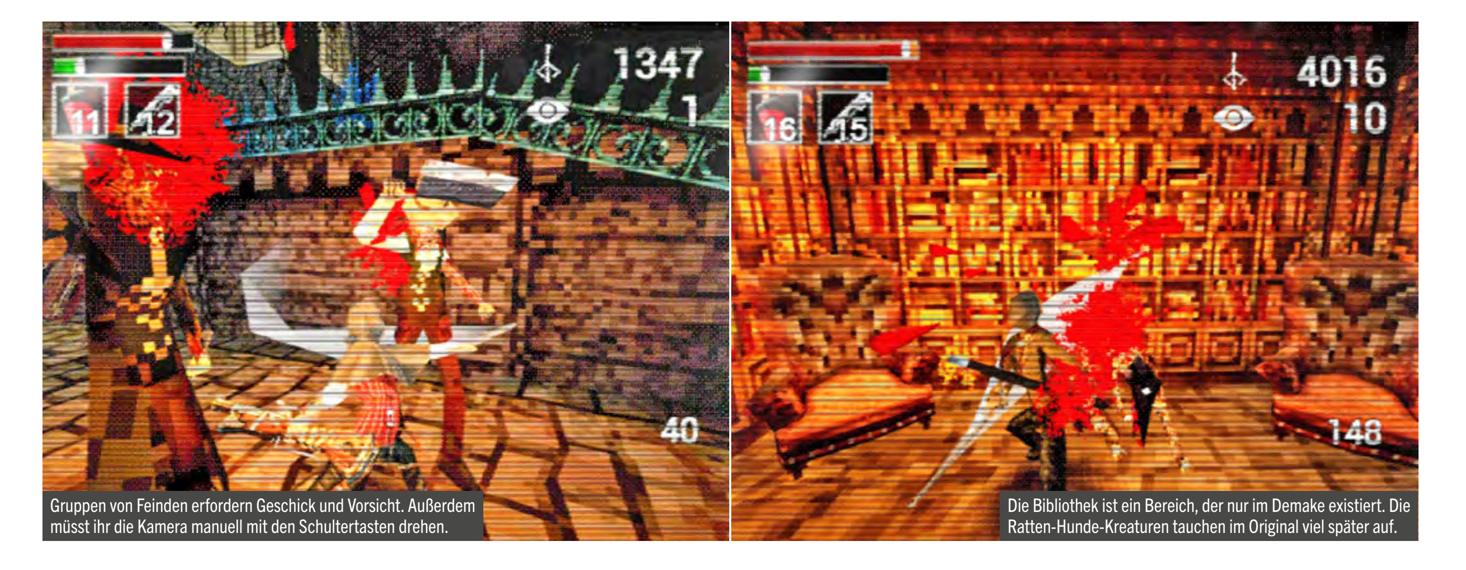
Aus vielen Märchen haben wir gelernt: Vorsicht mit euren Wünschen, sie könnten wahr werden. PC-Besitzer etwa spielen nun tatsächlich Bloodborne auf ihren Rechnern – allerdings nur in Form eines sogenannten Demakes. Was hat es damit auf sich?

Von: Katharina Pache

Remaster und Remakes, die Begriffe kennt man – aber was ist denn ein Demake? Ganz einfach: Dabei nimmt ein Entwickler ein Spiel und setzt es für ältere, schwächere Hardware um. Bekannte Beispiele dafür sind Soundless Mountain 2 für NES oder Super 3D Portals 6 für Atari 2600. Dahinter verbergen sich Silent Hill 2 und Portal. Beliebte Plattformen für die Downgrades sind der Game Boy oder noch ältere Hardware. Während hinter Remakes große Publisher stehen, kümmern sich um Demakes oft winzige Teams oder nur einzelne Entwickler. Logisch, schließlich spricht eine auf den ersten Blick „schlechtere" Fassung eines Titels vorwiegend Hardcore-Fans an. Und wo Remakes oder Remaster oft für den vollen Preis über den Ladentisch wandern, gibt es zig Demakes, die ihr kostenlos herunterladen oder im Browser spielen könnt, zum Beispiel auf der Indie- und Entwicklerplattform itch.io.

Die Jagd geht weiter

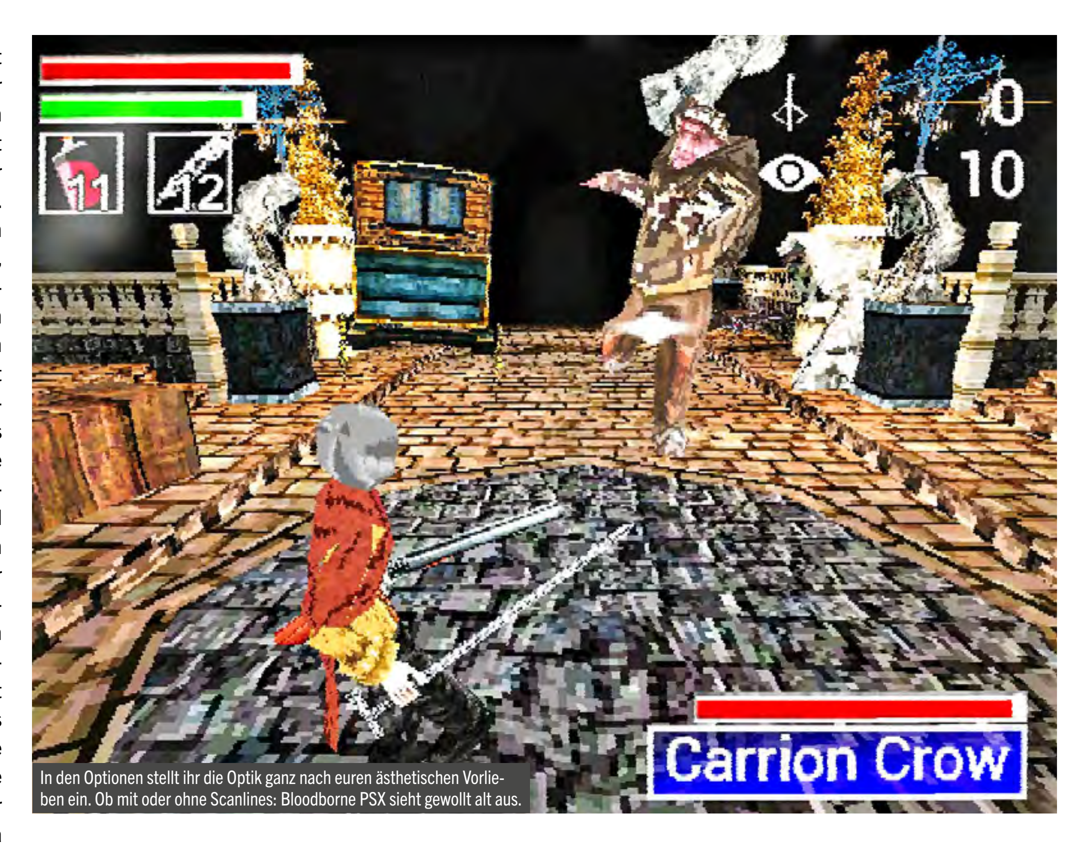
Bloodborne PSX ist die Umsetzung des beliebten Action-Rollenspiels im Look der ersten Playstation-Spiele – PSX war die inoffizielle Abkürzung der Playstation vor Markteinführung. Der Ära entsprechend präsentiert sich das neue, alte Bloodborne in reduzierter 3D-Optik, die an die



Gruppen von Feinden erfordern Geschick und Vorsicht. Außerdem müsst ihr die Kamera manuell mit den Schultertasten drehen.

Die Bibliothek ist ein Bereich, der nur im Demake existiert. Die Ratten-Hunde-Kreaturen tauchen im Original viel später auf.

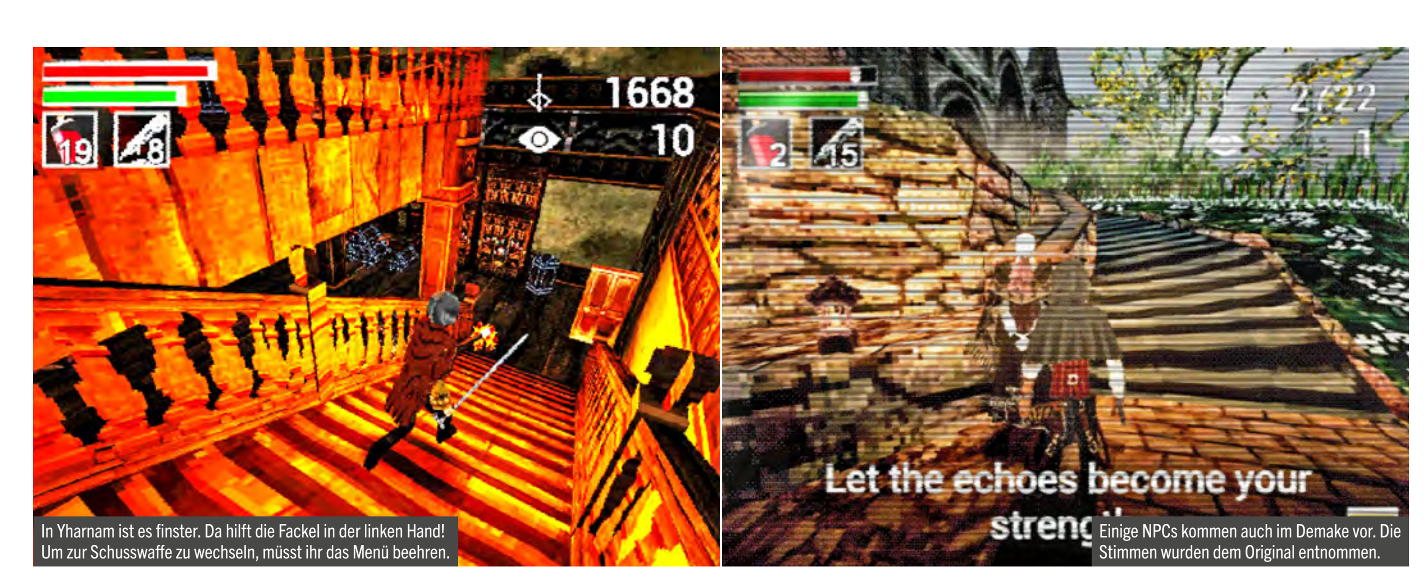
Anfangstage von Serien wie Silent Hill oder Resident Evil erinnert. Aber bei der Grafik ist nicht Schluss, denn Bloodborne PSX spielt und steuert sich auch so, als wäre es Mitte der 90er auf den Markt gekommen. Es reicht nicht aus, den richtigen Schlüssel im Inventar zu haben, ihr müsst ihn an euren Schlüsselbund klemmen und diesen beim Öffnen einer Tür als aktives Item in der Hand halten. Gespräche brecht ihr nicht einfach mit der Kreis-Taste ab, sondern wählt „Leave" aus dem Dialogmenü. Es gibt keine großen, zusammenhängenden Levels wie auf der PS4, beim Wechsel zwischen Arealen erwartet euch ein Ladebildschirm inklusive kurzer Pause. Einerseits lösen all diese liebevollen Hommagen an die ersten Jahre der Sony-Zeitrechnung wohlige Nostalgie aus. Andererseits ist man inzwischen sehr verwöhnt, was Spielkomfort betrifft, sodass ihr eine Prise Extra-Geduld für Bloodborne PSX beiseitelegen solltet – etwa für das manuelle Speichern auf einer ja nicht wirklich vorhandenen SD-Karte oder das langsame Drehen der Kamera per Schultertasten.



In den Optionen stellt ihr die Optik ganz nach euren ästhetischen Vorlieben ein. Ob mit oder ohne Scanlines: Bloodborne PSX sieht gewollt alt aus.

Das Demake ist bedeutend kleiner als das Original, und es handelt sich nicht um eine 1:1-Umsetzung. Das fängt schon im Startbereich Iosefkas Klinik an; ihr benötigt nun einen Schlüssel, bevor ihr die Straßen Yharnams betreten könnt. An manchen Stellen wissen Fans schon vorab, wo welche Feinde stehen, andere Areale sind komplett neu. Darunter etwa eine Bibliothek oder ein Labor für Experimente im Keller eines Hauses. Bossgegner gibt es insgesamt drei, einer davon, Gilbert, wurde eigens kreiert. Im Original bekämpft ihr ihn zwar auch, allerdings nur optional und in Form eines normalen Monsters. Die Mischung aus Alt und Neu ist gelungen und sorgt dafür, dass der PSX-Ausflug nach Yharnam trotz bekannter Elemente spannend bleibt. Das Gleiche gilt für die Mechaniken: Eure Waffen könnt ihr zwar auch im Demake transformieren (aus dem Gehstock wird so etwa eine Peitsche), allerdings nicht von Anfang an und auch nicht direkt im Kampf oder gar inmitten einer Kombo. Stattdessen müsst ihr einen Umweg über das Menü nehmen. Da es zudem nur einen statt zwei Buttons zum Attackieren gibt, halten sich die Kombomöglichkeiten stark in Grenzen. Dafür funktioniert das Aufleveln wie gewohnt: Sprecht mit der Puppe im Traum des Jägers, nachdem ihr mindestens einen Punkt Insight gewonnen habt, um eure Werte zu verbessern. Dass Bloodborne ein so herausragendes Spiel ist, liegt nicht nur an der Optik und der unheilvollen Atmosphäre. Das vielseitige und zugleich spaßige Kampfsystem stellt genauso einen wichtigen Teil der Gleichung dar. Spätestens an dieser Stelle stößt das Demake an seine Grenzen: Während From Software viel Zeit investiert hat, um am Balancing zu feilen, ist das bei einem Fan-Projekt nicht im gleichen Maße möglich. In der PSX-Version hat die Klerikerbestie keine Chance, wenn ihr euch direkt vorne zwischen ihre Beine stellt, und NPC-Jäger rennen immer wieder in euren voll aufgeladenen Angriff. Aber das Bloodborne-Demake hat auch nicht den Anspruch, ein gutes Spiel zu sein, das für sich steht. Es ist eine Liebeserklärung an das Horror-Abenteuer aus dem Hause From Software einerseits, andererseits an die Playstation-Ära und ihre heute ungelenk und grobschlächtig aussehenden Klassiker. Zu guter Letzt dient Bloodborne PSX sicher auch als Schaukasten für die Fähigkeiten der Urheber und als faszinierendes Was-wäre-wenn-Gedankenspiel.

Bloodborne PSX steht als Download kostenlos auf der Plattform itch.io für PC bereit. Die Optik weist zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten auf, sodass ihr euren favorisierten Retro-Look wählen könnt. Für das wirklich authentische Oldschool-Gefühl stellt ihr die Framerate so ein, dass sie bei Bosskämpfen planmäßig ins Stolpern kommt – ein „Feature", das man allerdings leider auch aus modernen Spielen kennt. ❑



In Yharnam ist es finster. Da hilft die Fackel in der linken Hand! Um zur Schusswaffe zu wechseln, müsst ihr das Menü beehren.

Einige NPCs kommen auch im Demake vor. Die Stimmen wurden dem Original entnommen.

DIE POST-APOKALYPSE

Ihr wollt uns loben oder die Meinung geigen?
Dann seid ihr hier genau richtig: Auf diesen Seiten veröffentlicht und kommentiert unser Leserbriefonkel Harald Fränkel eure Zuschriften und Postings aus dem Forum.



Vorworte

Diesen Monat geht es in meiner launigen Apokalypse-Rubrik hauptsächlich um Dying Light 2, das hierzulande geschnitten erschienen ist, was nicht sooo gut ankam. Ich möchte aber zunächst ein anderes Thema aufgreifen.

Im Februar fiel mir das Posting eines gewissen Holyangel im Forum auf. Der wünschte sich eine Rezension von Pathfinder 2, die leider ausgefallen war, weil Hersteller Owlcat Games nicht genug Bestechungsgeld aufbrachte, wie gute Spielejournalisten das zum Beispiel von Electronic Arts gewohnt sind. Also bot ich mich bei der Redaktion als Aushilfe an.

Ich freue mich, euch mitteilen zu können, dass mir der Test für die vor euch liegende Ausgabe genehmigt wurde. Pathfinder: Wrath of the Righteous entpuppt sich als wirklich tolles Rollenspiel. Es hat locker 8 von 10 Punkten verdient.

So, das war mein Test. Jetzt haben die Leser das Wort. **Harald Fränkel**

Zensur ist cool

Betrifft: Test zu Dying Light 2

Ich habe kein Verständnis dafür, dass ein Spieleredakteur einer Computerzeitschrift „Zensur" derartig negativ kommentiert und damit auch noch auftitelt. Diese „Zensur" ist ein Beitrag zum Jugendschutz, da man davon ausgeht, dass derartige Bilder für Kinder verstörend sein können und ihre Entwicklung negativ beeinflussen. Neun von zehn Eltern achten nicht darauf, ob ihre Kinder derartige Spiele spielen und/oder spielen sie im Beisein von Kindern. Eine „Zensur" ist unausweichlich, wenn das Kindswohl irgendeine Bedeutung hat. Dem Autor scheint wichtiger zu sein, dass er beim Spielen Gliedmaßen abtrennen kann. Das ist ein gutes Beispiel dafür, wie wenig Einzelne bereit sind, Abstriche ihrer persönlichen Freiheit zum Wohle der Allgemeinheit hinzunehmen. […]
Cap1701D

Willkommen zurück, Frau Monssen-Engberding, das war aber ein verdammt langer Urlaub. Gut erholt? Ich habe lediglich den ersten Satz Ihres Textes lesen müssen, schon wusste ich trotz des Pseudonyms Cap1701D: Diese Argumentation kann nur von Ihnen sein. Wir haben Sie als Leiterin der Bundesprüfstelle ganz dolle vermisst. Endlich wieder Zucht und Ordnung!

PC Games hilft 1

Hallo Redaktionsteam, ich habe gerade wieder meine Leidenschaft zu Strategiespielen entdeckt. Neben Starcraft, Anno, Age of Empires, Civilization und C&C suche ich aktuell ein Spiel, welches ich nicht mehr finde. Es ist ein Strategiespiel, das auf Militär fokussiert ist. Zwischen 1998 und 2012 erschienen. Schauplatz war die ganze Welt. Was mir am meisten im Gedächtnis geblieben ist: Die militärischen Einheiten konnten sehr kleinteilig aufgewertet werden. Von alten Schiffen über den Kalten Krieg bis in die Gegenwart, und ich meine, dann sogar futuristisch. Das Weiterentwickeln fand in historisch korrekten Rüstungsunternehmen statt. Habt ihr eine Ahnung, welches Spiel es sein könnte?
Michael Sauer

Gute Nachricht: Das haben wir in der Tat.

Pervers brutal

Betrifft: Test zu Dying Light 2

Es macht Spaß, es ist cool, fürs Entertainment. Das ist nicht genug, derartige Brutalität zu rechtfertigen. Letztlich bedient sie einen unserer niederen Instinkte, die tief in uns stecken und die wir ein Leben lang in unserer zivilisierten Welt mit dem Verstand in Schach halten. […] Über kurz oder lang verschiebt sich bei jedem die Hemmschwelle. Setze ich diese Gefahren ins Verhältnis zur Begründung für Brutalität in Computerspielen, dann ist das Einbauen aus meiner Sicht nicht verantwortbar und nur ein perverser Versuch der Spieleentwickler, uns das Game schmackhaft zu machen. […]
Cap1701D

Ich fasse es nicht: Herr Christian Pfeiffer, der ehemalige Direktor des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen und eifrigster Killerspielekiller, ist auch wieder in da House! Waren Sie mit Frau Monssen-Engberding im Urlaub? Sagen Sie nichts, ich kenne und liebe Ihren subtilen Humor, deshalb tippe ich: am Ballermann?

PC Games hilft 2

Liebes PC-Games-Team, anfangs möchte ich euch für eure tolle Arbeit danken. PC Games begleitet mich schon lange, sowohl das Heft als auch auf Youtube. Weiter so! Zu meinem Problem: Ich suche einen Youtube-Kanal, den ich vor Jahren mal verfolgt habe. In diesem wurden Spiele vorgestellt. Das Witzige war, dass der Vorsteller vor und manchmal auch während des Vortrags eine scharfe Chilischote gegessen hat. Es war, soweit ich mich erinnern kann, ein deutschsprachiger Kanal.
Simon Wedel

Ich habe keinen Youtube-Kanal gefunden, der auf deine Beschreibung passt, aber immerhin ein Video mit einem Ausschnitt aus der Telefon-Talkshow Domian. Da erzählt ein Anrufer sehr anschaulich, dass er sich gerne mal eine 15 Zentimeter lange Chilischote in die Harnröhre schiebt, weil ihn das, hihi, scharf macht. Magste den Link haben?

Blutrünstig

Betrifft: Test zu Dying Light 2

Wenn Eltern versagen, darf uns das nicht egal sein. Deshalb gibt es den Jugendschutz. Deshalb wird der Zugang für Jugendliche zu solchem Material eingeschränkt. Und wenn wir schon dabei sind, lieber Herr Redakteur: Zensiert wird hier nichts! Vielmehr nimmt der Ent-

wickler freiwillig Änderungen vor, weil er sein blutrünstiges Werk auch Kindern verkaufen will! […]
Cap1701D

Okay, Frau Monssen-Engberding, ich habe da mal was vorbereitet:



Mit diesem Vorschlag, der gegenüber USK 18 einen zusätzlichen Sicherheitspuffer von 32 Jahren mit sich bringt, dürfte endgültig gewährleistet sein, dass niemand einem Kind ein Killerspiel verkaufen kann. Na, das ist doch DIE Lösung, oder?

PC Games hilft 3

Sehr geehrte Damen und Herren, das Spiel Stardew Valley gibt es ja schon lange. Könnten Sie mir mitteilen, ob es dafür ein Anleitungsheft mit Komplettlösungen für PC gibt?
Doris Gewert

Leider kennen wir nur Online-Hilfen. Gerne empfehlen wir Ihnen das mit Abstand größte Stardew-Valley-Wiki. Die Seite heißt Google.de. Sie finden sie am schnellsten, wenn Sie auf Google.de nach Google.de googeln. Gern geschehen.

Elternschutzbund

Betrifft: Test zu Dying Light 2

Ich muss nur eine Tom-&-Jerry-Folge aus meiner Kindheit anschauen, um zu sehen, dass die Welt schon immer brutal war. Letztlich hat mich nicht nur das Darüberhinweggehen des Autors geärgert, sondern auch, dass unsere Schutzmaßnahmen negativ bewertet wurden. Wir alle können froh sein, dass es von staatlicher Seite ein Bemühen gibt, unsere Jugend zu schützen. Und auch Erwachsene sind gegen Brutalität nicht gefeit, deshalb ja, für mich gehört derartige Gewalt in kein visuelles Medium – auch nicht für Erwachsene, es sei denn, es ist nötig, um die Situation korrekt darzustellen.
Cap1701D

Auch nicht für Erwachsene? Menno, mit Ihnen zu diskutieren, macht echt keinen Spaß, Frau Monssen-Engberding. Lassen Sie uns feilschen! Ich habe USK 50 geboten. Jetzt kommen Sie mir mit USK 100 entgegen, und wir einigen uns in der Mitte bei USK 75. Deal?

Kauf beim Dealer

Betrifft: Test zu Dying Light 2

Ich hab's mir vor ca. einem Monat aus Österreich als PEGI-Version vorbestellt. Es sollte heute da sein. Auch wenn ich nicht zum Zocken komme, aus privaten Gründen.
LOX-TT

Lass mich raten: Du bist ein 49-jähriger Grundschüler, der noch bei Mama und Papa wohnt und warten muss, bis die zwei blöden Boomer endlich wieder Urlaub am Ballerman machen?

Wertungsskandal 1

Betrifft: Test zu God of War

Unter der Prämisse des Minuspunktes „Kaum eigenständige neue Ideen" könnte man sehr viele Spiele in Grund und Boden werten. Echte Innovationen sind so selten, dass der Markt mehr als überschaubar wäre!
LesterPG

Ja, wir haben God of War förmlich vernichtet. Von unserer barbarischen 9/10-Wertung wird sich Sony nie erholen – und dann von Microsoft Activision Blizzard gefressen!!!111!!!

PC Games hilft 4

Guten Tag, ich habe letztens wieder eure DVDs ungenutzt weggeworfen. Ich habe gar kein Laufwerk mehr. Nicht nur ich bin der Meinung, dass es nicht mehr zeitgemäß ist, eine Heft-DVD mitzuliefern. […] Ich würde mir wünschen, dass ihr dieses Thema anpackt. Ich für meinen Teil habe es schon getan und verzichte auf die Extended und das Gratisspiel. Das finde ich schade, weil mir beides gut gefallen hat. Aber es steht in keiner Relation zu dem Müll, der dadurch produziert wird.
Achim Bernd

Witzig, der letzte Satz kommt mir auch jeden Monat in den Sinn, wenn ich mir die neuen Leserzuschriften geben muss und dabei an mein Honorar denke.

Wertungsskandal 2

Betrifft: Test zu God of War

Peinlich niedrige Wertung für eines der besten Spiele aller Zeiten. Mal ein Beispiel an der Google-Userwertung oder am Metacritic-Score nehmen. Typisch Nörgel-PC-Games halt.
Raiden-King

God of War hat von uns 9/10 bekommen. Neun von zehn. NEUN VON ZEHN. Was läuft da falsch bei euch, wart ihr zu lange Apnoe-Tauchen?

PC Games hilft 5

Hey Leute, bitte, bitte helft mir. Ich suche seit Jahren im Internet nach dem Sprecher, der in der deutschen Ausgabe des Spiels Flying Heroes spricht. Ihr seid meine letzte Hoffnung. Ich habe die Stimme immer wieder im Kopf, kann aber das Spiel leider nicht mehr auf meinem Mac spielen.
Albrecht Buder

Du musst jetzt sehr stark sein, Albrecht: Wenn du Stimmen im Kopf hast, stimmt was nicht in deinem Kopf. Das wiederum bedeutet, dass dieses Spiel in Wahrheit nie existiert hat. Schade.

Hack Fleisch

Betrifft: Test zu Dying Light 2

Die Gesellschaft und ich müssen leider sagen: Die Spiele-Communitys dieser Erde verrohen verbal. Man lese nur den Chat in einem MP-Shooter. Gleichzeitig sinkt die Hemmschwelle bezüglich Gewalt zusehends, weil in Spielen Körperteile abgehackt und Köpfe zum Platzen gebracht werden. […] Ich würde mir wünschen, es würde sich weniger über die Empörung empört und hinterfragt, warum sie derartige Gewaltexzesse in Computerspielen derart unberührt lassen.
Cap1701D

Geht „Weil es nicht echt ist!" als Ausrede durch? Verdammt, ich hab's geahnt. Okay, ich gebe auf. Hab ohnehin noch was zu erledigen. Mein neunjähriger Sohn Hannibal möchte zum Fasching und ich muss seine Maske aus Robbenbabyleder fertignähen. Tschö!

Jesus Christ Superstar

Betrifft: Test zu Tom Clancy's Rainbow Six: Extraction

Clancy gibt seinen Namen auch für alles her. *McDrake*

Das stimmt so nicht. Der gute Mann hat inzwischen erhebliche Schwierigkeiten, gute Verträge auszuhandeln. Er ist nämlich tot. Wie wir aus streng geheimen Geheimkreisen universumsexklusiv erfahren haben, möchte Ubisoft aber zumindest den zehnten Jahrestag gebührend feiern und am 01. Oktober 2023 ein Tom-Clancy-Zombiespiel veröffentlichen. Hier dürfen wir den bekanntesten Untoten aller Zeiten verkörpern, Superstar Jesus Christus!

Die geleakte Packung von Tom Clancy's THE WALKING DEAD – I am Jesus Christ.

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN:
redaktion@pcgames.de
ODER SCHICKT EURE ZUSCHRIFT PER SCHNECKENPOST AN:
Computec Media • Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Mit der Einsendung eines Leserbriefs erklären sich die Absender damit einverstanden, dass ihr Name im Heft veröffentlicht wird. Die Beiträge erscheinen gegebenenfalls gekürzt. Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail, auf den Leserbriefseiten steht dagegen der Unterhaltungswert im Vordergrund. Die Verfasser müssen es also mit einem Augenzwinkern sehen, liebevoll durch den Kakao gezogen zu werden.

Vor 10 Jahren

Ausgabe 04/2012

Von: Ronja Häußer & Philipp Sattler

Spiele, Geschichten und Kurioses aus vergangenen PC-Games-Heften



▶ Die PC Games 04/12 – Von der Welt des Crowdfunding, über Fantasy-Kontinente und weit entfernte Galaxien bis hin zu tödlichen Vergnügungsparks gab es wahrlich viel zu erkunden.

Double Fine

Rückblick auf den bedeutenden Kickstarter-Erfolg

Tim Schafer galt bereits vor zehn Jahren als bedeutender Kreativkopf in der Gaming-Branche. Seine frisch gestartete Kickstarter-Kampagne überschoss ihr Ziel damals bei weitem und brachte Entwicklerstudio Double Fine über drei Millionen US-Dollar für ein geplantes Projekt ein. Viel wusste man über das Spiel noch nicht – nur, dass es ein altmodisches Point-and-Click-Adventure mit einem klassischen 2D-Look werden sollte. Mit den zusätzlichen Einnahmen sollte noch mehr Arbeit in die Umsetzung fließen, weswegen der Release auch prompt verschoben wurde. Das geheime Projekt entpuppte sich später als das zweiteilige Adventure Broken Age, das zwar gut bewertet wurde aber hinter Erwartungen zurückblieb. Obwohl der riesige Kickstarter-Erfolg einen großen Einfluss auf die Bedeutung von Crowdfunding in der Industrie hatte, schien das Finanzierungskonzept für Double Fine bald nicht mehr zu funktionieren. Weil er wieder Zeit ins tatsächliche Entwickeln und nicht in Marketing investieren wollte, verkündete Schafer 2019, dass sein Studio zukünftig zu Microsoft gehören werde. Die Idee hat sich anscheinend ausgezahlt. Psychonauts 2 war einer der meistgelobten Titel des letzten Jahres und erst kürzlich kündigte das Studio an, die Arbeit an mehreren neuen Projekten begonnen zu haben.





Guild Wars 2

Ein Vorbetabeben zum neuen MMORPG-Erfolg

Einige werden bereits mit der Ende Februar erschienen dritten Erweiterung in das mysteriöse Cantha aufgebrochen sein und sind schon fleißig dabei, ihre Kanonenschildkröten für den Kampf auszurüsten. Wir aber wagen einen Rückblick auf eine Zeit am Beginn des Lebenszyklus des beliebten MMORPGs. Im guten alten 2012 wagten wir uns an die Beta-Version von Guild Wars 2 und gingen dabei den verschiedenen Ideen der Entwickler auf den Zahn – und die hinterließen einen überragenden Eindruck. Die erste Besonderheit: Völker, die man nicht aus jedem D&D-Magazin kennt. Um Leser mit Charr, Norn, Asura und den anderen Gruppen bekannt zu machen, gab es sogar einen kleinen Extrageschichtskasten über die Völker Tyrias – so heißt nämlich die Spielewelt. Und die ist nicht etwa mit einer Einkaufsliste an Quests verbunden, sondern verfügt über verschiedene automatisch aktivierte Events. Um sich denen zu stellen, bedient man sich natürlich der Fähigkeiten der zu Beginn gewählten Klasse – und freut sich dabei über das dynamische Kampfsystem ohne Abklingzeit und Ressourcenverbrauch. Um die Auswahl zu erleichtern, wurde den acht völkerunabhängigen Klassen eine ganze Seite gewidmet. Ebenfalls ausführlich eingegangen wurde auf das PvP-Angebot und ausgearbeitete Crafting-System. Ach, und Gilden gibt es natürlich auch – steht ja im Namen.



Microsoft Flight

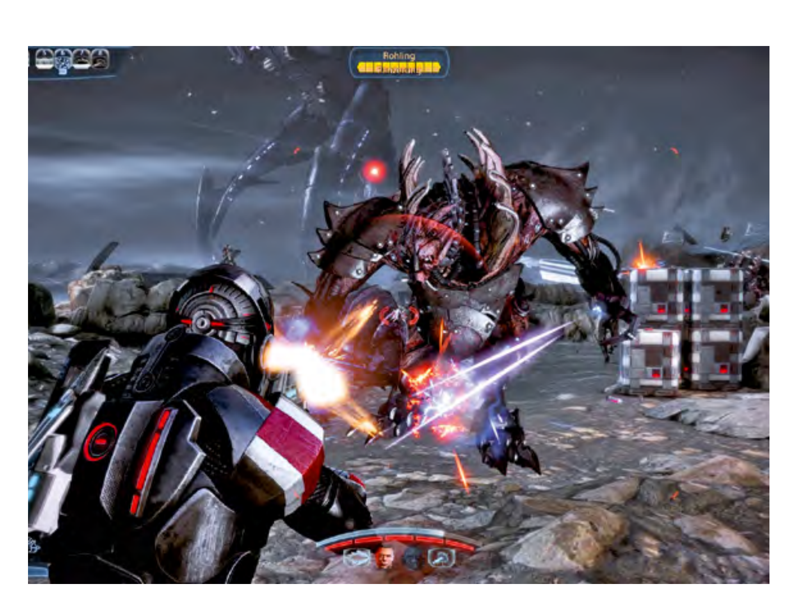
Kostenloses Fliegen ohne viel Simulation, aber mit viel Zugänglichkeit – und Lavafeldern!



Ein Microsoft Flight ohne den Simulator? Nein, das ist kein Schreibfehler. Im weit entfernten Jahre 2012 brachte Microsoft Studios die Reihe nach sechs Jahren Abwesenheit zurück. Der neue Flugsimulator war aber nicht wirklich ein Simulator. Der Free2Play-Titel richtete sich nämlich weniger an passionierte Hobby-Piloten, sondern an die allgemeine Spielerschaft. Kostenlos durfte man erstmal nur über Hawaii dahindüsen und sonderlich groß war die Flugzeug-Garage auch nicht. Trotz einer angenehmen Steuerung und einer ebenso kompetenten Kopilotin konnten die simplen Maschinen nicht wirklich überzeugen. Auch die Bodentexturen waren nicht schön anzusehen, dafür aber die Wolken- und Wettereffekte – immerhin sollen Piloten ja auch nicht so erdgebunden sein. Im Microsoft Flight (mit) Simulator – kann man mittlerweile alle Freuden der Luftfahrt in voller Detailfülle genießen. Neben der kürzlich erweiterten Auswahl an Metallvögeln sehen die zwei Modelle, die damals verfügbar waren, doch etwas mickrig aus. Dafür konnte man mit den Dschungelfliegern viel unvernünftige Manöver über Lavafeldern vollziehen und ungeschoren davon kommen.

Mass Effect

Das krönende Finale zu Biowares Space Odyssey



Mit im letzten Jahr erschienenen Mass Effect Collection ist die Reihe wieder so präsent, dass man glatt vergessen könnte wie alt sie eigentlich ist. Dem letzten Teil der Trilogie haben wir in unserer Ausgabe von vor einem Jahrzehnt einen ausführlichen Test gewidmet. So ausführlich, dass ihm die kurze Zusammenfassung hier gar nicht richtig gerecht werden kann. Kurz gesagt war es für uns damals ein würdiges Finale und bekam wegen seiner Wertung von 90 gleich einen PC Games Award. Die Einsätze sind hoch, die Story ist dramatisch (trotz zurückgeschraubter Dialoge und umstrittenem Ende), die Überleitung zum Vorgänger ist gelungen und die Shooter-Action ist flüssiger. Für Ärger gesorgt hat allerdings, dass ein Teil der Handlung unnötigerweise in ein kostenpflichtiges Zusatzpaket verwandelt wurde. Wenn man den Test so liest, kann man verstehen, warum so viele Fans ungeduldig auf ein fünftes Mass Effect warten, das sich aber aktuell noch in der Konzeptionsphase befindet.

GDC 2012

Paradox Interactive und sein abgedrehtes Spiele-Quartett



Schon bald steht wieder die diesjährige Game Developers Conference an. Zum Anlass der GDC 2012 präsentierte uns Paradox Interactive ein „schräges Spielequartett“ und wir widmeten ihm prompt eine Doppelseite. Den Anfang machte Dungeonland, ein spaßiges Hack'n'Slash mit brillanter Prämisse. Was wenn dein klassischer Fantasy-Bösewicht keinen Bock auf plänerunierende Helden hat und einen verlockenden Vergnügungspark des Todes baut, um sie alle auszulöschen. Wem das noch nicht genug Fantasy-Wahnsinn war, der konnte sich in A Game of Dwarves ein eigenes Zwergenkönigreich erschaffen – inklusive Stollen graben und Monster besiegen. Richtig überzeugt hat der Titel aber nicht. Ihm fehlte wohl noch das gewisse Etwas. Weniger fantastisch, aber immer noch abgedreht zeigte sich The Showdown Effect. Die Bilder zum 2D-Action-Shooter erinnern heute etwas an den weitaus später erschienenen Indie-Titel My Friend Pedro. Zu guter Letzt wäre da noch das innovatives Echtzeitstrategiespiel Red Frontier. Der Dawn-of-War-ähnliche Titel überzeugte zwar nicht mit seiner eintönigen Präsentation, aber dafür mit spannender Spielemechanik. Übrigens, alle Vier wurden in den folgenden Monaten dann auch tatsächlich veröffentlicht.

Die PC-Games-Referenz-PCs

CPU

Hersteller/Modell: Intel Core i5-10400F Boxed (Sockel 1200)
Kerne/Taktung: 6 Kerne (2,9-4,3 GHz), 12 Threads
Preis: 130 Euro

ALTERNATIVE

Für unsere Grafikkarten-Auswahl wäre der etwas teurere Core i5-11400F (155 Euro) oder direkt der modernere Core i5-12400F (180 Euro) die bessere Wahl, da beide PCIe 4.0 bieten, was bei der AMD Radeon RX 6500 XT ein Vorteil ist. Wichtig: Für den Core i5-12400F ist ein Sockel 1700-Mainboard nötig. AMD bietet derzeit keine lohnenswerte Einsteiger-CPU.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: MSI Radeon RX 6500 XT Mech 2X OC
Chiptakt/Speicherart: bis zu 2825 MHz / 4GB GDDR6 (144 GB/s)
Preis: derzeit ab 235 Euro

ALTERNATIVE

Wer nicht direkt weit über 300 Euro ausgeben kann oder will, hat derzeit nur die AMD Radeon RX 6500 XT als Option, die gerade noch so für Full-HD-Gaming ausreicht. Bei Redaktionsschluss gab es weitere Modelle unter 250 Euro. Wer mehr Leistung will, sollte mindestens die Nvidia GeForce RTX 3050 (ab 350 Euro) nehmen.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: MSI H510M-A Pro
Format/Sockel (Chipsatz): µATX/Intel 1200 (H510)
Steckplätze/Preis: 2x DDR4-RAM, 1x PCIe 4.0 x16, 1x PCIe 3.0 x1, 2x M.2 PCIe 3.0 / 70 Euro

ALTERNATIVE

Mehr als etwa 70 Euro muss man nur ausgeben, wenn man bestimmte Features benötigt oder sich entschließt, den Core i5-12400F zu nehmen. Denn die passenden Sockel 1700-Mainboards kosten mindestens 85 Euro.

RAM

Hersteller/Modell: Corsair Vengeance LPX
Kapazität/Standard: 16GB (2x8GB) / DDR4-3200
Timings/Preis: CL16-20-20 / 60 Euro

SSD/HDD

Modell SSD/HDD: TeamGroup CX2 SATA-SSD / keine
Kapazität SSD/HDD: 1000 GB / entfällt
Preis SSD/HDD: 80 Euro / 0 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: AeroCool System Integration SI-5100, 1x 120mm-Lüfter vorverbaut, 2x USB 2.0, 1x USB-A 3.0, Grafikkartenlänge bis 34,2 cm, CPU-Kühlerhöhe bis 16,0 cm; Preis: 40 Euro
CPU-Kühler: Mitgelieferter Kühler der Boxed-Version der CPU
Netzteil/Preis: Seasonic S12III 500 Watt; 45 Euro



Wer mehr Speicherplatz braucht, bekommt unter 40 Euro eine Festplatte mit 1.000 GB Kapazität. Falls es dann beim Budget zu eng wird, kann man auch bei der SSD ein Modell mit nur 480 bis 512 GB nehmen. Etwas Sparpotenzial gibt es beim RAM, wenn man sich zuerst nur 8 GB gönnt. Für einen leiseren PC wäre ein CPU-Kühler ab etwa 20 Euro eine Option.

*ohne Grafikkarte (mit Grafikkarte 660 Euro)



*ohne Grafikkarte (mit Grafikkarte 1.535 Euro)

CPU

Hersteller/Modell: ...... AMD Ryzen 5 5600X (Sockel AM4)
Kerne/Taktung: .... 6 Kerne (3,74,6 GHz), 12 Threads
Preis: .... 240 Euro

ALTERNATIVE

AMD hat auf die neuen Core i5-12000-Modelle reagiert und bietet den Ryzen 5 5600X so günstig an, dass er nun wieder unsere Mittelklasse-Wahl ist. Bei Intel ist der gleichteure Core i5-12600 ähnlich stark, aber nicht übertaktbar. Der übertaktbare Core i5-12600K kostet hingegen 290 Euro. Eine Option mit 8 Kernen (16 Threads): Der Ryzen 7 5800X für 340 Euro.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: .... Palit GeForce RX 3060 Ti Dual V1
Chip-/Speicherbandbreite: .. 1410 MHz (Boost 1665 MHz) / .... 448 GB/s
Speicher/Preis: .... 8GB GDDR6-RAM / derzeit ab 670 Euro

ALTERNATIVE

Im letzten Monat lagen RTX 3060 Ti-Modelle noch bei Preisen ab 800 Euro. Für nur 540 Euro gibt es auch die zwar etwa 20 Prozent langsameren AMD RX 6600 XT-Grafikkarten, die aber insgesamt trotzdem ein besseres Preis-Leistungs-Verhältnis haben. Nach oben hin kommt erst die GeForce RTX 3070 ab 870 Euro in Frage.

MAINBOARD

Hersteller/Modell: .... Asus ROG Strix B550-F Gaming
Format/Sockel (Chipsatz): .... ATX / AMD AM4 (B550)
Steckplätze/Preis: .... 4x DDR4-RAM, 1x PCIe 4.0 x16, ... 1x PCIe 3.0 x16, 3x PCIe 3.0 x1, ... Je 1x M.2 PCIe 4.0 und 3.0 / 170 Euro

ALTERNATIVE

Wer beim Übertakten nicht an die Grenzen will, kann auch locker mit einem Mainboard für 80 bis 120 Euro auskommen – zum Beispiel mit dem ASRock B550 Phantom Gaming 4/ac (110 Euro). Für Intels Core i5-12600K gibt es beispielsweise das Gigabyte Z690 DU DDR4 zum Übertakter-Einstieg (ab 185 Euro).

RAM

Hersteller/Modell: .... Patriot Viper 4
Kapazität/Standard: .... 32GB (2x16GB) / DDR4-3200
Timings/Preis: .... CL16-20-20 / 120 Euro

M.2-SSD / ZWEITLAUFWERK

Modell SSD/HDD: .... Western Digital WD Blue SN570 / .... Toshiba P300 Desktop HDD
Kapazität SSD/HDD: .... 1000 GB / 2000 GB
Preis SSD/HDD: .... 95 Euro / 50 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: .... Sharkoon TG5, 4x 120mm-Lüfter .... vorinstalliert (LED, verschiedene Farben), ... Grafikkartenlänge bis 40,0 cm, ... CPU-Kühlerhöhe bis 16,7 cm; Preis: 65 Euro
CPU-Kühler/Preis: ..... Enermax ETS-T50 AXE Silent Edition .... (16,3 cm hoch, 1x 140mm-Lüfter), 45 Euro
Netzteil/Preis: .... be quiet! Pure Power 11 CM .... (modular), 80 Euro

Wie schon beim Mainboard geschildert, kann man einiges sparen, wenn man nicht übertakten möchte. Auch der CPU-Kühler kann dann eine Nummer günstiger ausfallen. Beim RAM sind die 32 GB nur ein Vorschlag – 16 GB reichen aber noch eine ganze Weile aus. In Sachen SSD- und Festplatten-Kombination kann man freilich flexibel nach Wunsch umstellen.



*ohne Grafikkarte (mit Grafikkarte 2.650 Euro)

Theoretisch gibt es etwa 600 Euro Einsparpotenzial, ohne an Leistung zu verlieren, wenn man auf eine Übertaktbarkeit verzichtet: Man belässt es bei einer einzigen SSD mit 1TB, nimmt ein Mainboard unter 100 Euro, nur 16 GB RAM sowie beim Kühler, Gehäuse und Netzteil nur Mittelklasse-Modelle. Beim CPU-Kühler bitte die Sockel 1700-Kompatibilität beachten.

CPU

Hersteller/Modell: Intel Core i7-12700KF (Sockel 1700)
Kerne/Taktung: 8+4 Kerne (8xPerformance bis 5,0 GHz, 4xEffizienz bis 2,7 GHz), 20 Threads
Preis: 400 Euro

ALTERNATIVE

Wer nicht übertakten will, nimmt den Core i7-12700F für 330 Euro. Kaum schwächer in Games, aber ein gutes Stück günstiger sind die Sechskern-Prozessoren Intel Core i5-12600 und Core i5-12600K sowie AMDs Ryzen 5 5600X. Der Ryzen 7 3800X ist ebenfalls eine AMD-Alternative.

GRAFIKKARTE

Hersteller/Modell: XFX Speedster SWFT 319 Radeon RX 6800 XT Core Gaming
Chip-/Speicherbandbreite: 1825 MHz (Boost 2250 MHz) / 512 GB/s
Speicher/Preis: 16 GB GDDR6-RAM / derzeit ab 1160 Euro

ALTERNATIVE

Schwächer, aber mit einem ähnlichen Preis-Leistungs-Verhältnis ausgestattet ist die Nvidia GeForce RTX 3070 Ti, die es ab etwa 950 Euro gibt. Stärkere Grafikkarten als die RX 6800 XT, genauer gesagt die RX 6900 XT sowie Nvidia RTX 3080 Ti und RTX 3090, sind wiederum so viel teurer, dass wir abraten müssen.

RAM

Hersteller/Modell: G.Skill RipJaws V
Kapazität/Standard: 32GB (2x16GB) / DDR4-4000
Timings/Preis: CL18-22-22 / 155 Euro

M.2-SSD / ZWEITLAUFWERK

Modell SSD/HDD: Gigabyte AORUS Gen4 SSD / Kingston NV1 NVMe (M.2-SSD)
Kapazität SSD/HDD: 2000 GB / 2000 GB
Preis SSD/HDD: 230 Euro / 160 Euro

WEITERE KOMPONENTEN

Gehäuse/Preis: Corsair 4000D Airflow, 2x 120mm-Lüfter vorverbaut; Grafikkarten bis 36,0 cm, CPU-Kühler bis 17,0 cm Höhe, Preis: 100 Euro
CPU-Kühler/Preis: MSi MPG CoreLiquid P240 (All-in-One-Wasserkühler), 100 Euro
Netzteil/Preis: Corsair RM Series RM650 2019, Preis: 95 Euro



MAINBOARD

Hersteller/Modell: Gigabyte Z690 AORUS Elite DDR4
Format/Sockel (Chipsatz): ATX/ Intel 1700 (Z690)
Steckplätze/Preis: 4x DDR4-RAM, 1x PCIe 5.0 x16, 2x PCIe 3.0 x16, 4x M.2 PCIe 4.0 / 250 Euro

ALTERNATIVE

DDR5-RAM ist aktuell noch zu teuer, so dass man ein DDR4-RAM-Mainboard für die Sockel 1700-CPUs kaufen sollte. Wer nicht übertakten will, kann auch unter 150 Euro zugreifen. Bei AMD gilt ähnliches, wobei man auch schon mit einem Mainboard um die 100 Euro moderat übertakten kann.

Wichtiger Hinweis zu Grafikkarten

Seit Anfang des Jahres sinken die Preise für Grafikkarten endlich, wenn auch nur langsam. Die Preise waren zuvor seit dem Herbst 2020 stark gestiegen, teils auf mehr das Doppelte der Preisempfehlung. Trotzdem werden wir vorerst bei unseren PCs beim Gesamtpreise weiterhin auch den Preis ohne die von uns vorgeschlagene Grafikkarte nennen, falls ihr eure vorhandene Grafikkarte weiter nutzen möchtet.


HIGH-END-GAMING-PC
R67-298
CAPTIVA KAMPFPREIS:
€ 1.999,-
inkl. MwSt.
„Genieße jeden Spielzug!“
SSD: 1 TB
Arbeitsspeicher: 16 GB
Grafikkarte: Nvidia GeForce RTX 3060 Ti 8GB
Prozessor: AMD Ryzen 7 3800X
Windows 11
Mehr Infos auf www.captiva-power.de/
CAPTIVA

Im nächsten Heft*

❑ Test

Die Siedler



Nach der letzten Anspiel-Session waren wir noch skeptisch – im Test prüfen wir dann, ob der Siedler-Reboot doch unterhaltsam ausfällt.

❑ Vorschau

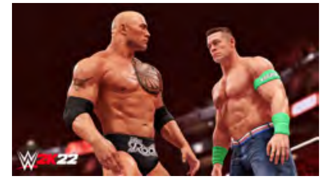
Forspoken



Im Mai soll es uns in Square Enix' neuem Rollenspiel in eine Fantasy-Welt verschlagen – wir hoffen auf neue Infos vor dem Release!

❑ Test

WWE 2K22 | Der letzte Teil war eine Katastrophe, nun soll alles besser werden – überprüfen wir!



❑ Test

Ghostwire: Tokyo | Ob Shinji Mikamis Geister-Mär uns das Gruseln lehrt, klären wir im Test.



❑ Test

Tiny Tina's Wonderlands | Auch den Borderlands-Fantasy-Ableger erwarten wir zum Test.



❑ Test

Babylon's Fall | Der Turmbau zu Babel war ein Reinfall, hoffen wir, dass es für das Spiel besser läuft.



PC Games 05/22 erscheint am 20. April!

Vorab-Infos ab 16. April auf www.pcgames.de!

*Alle Angaben ohne Gewähr



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA GROUP AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag Computec Media GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-100
E-Mail: redaktion@pcgames.de
www.pcgames.de

Geschäftsführer Christian Müller, Rainer Rosenbusch

Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktionsleiter/CvD Sascha Lohmüller (V.i.S.d.P.), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Antonia Dreßler, Christian Fußy, Johannes Gehrling, Michael Grünwald, Claus Ludewig, Marcel Naeem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Lukas Schmid, Felix Schütz, Carlo Siebenhüner, Stefan Wilhelm
Mitarbeiter dieser Ausgabe Andreas Altenheimer, Olaf Bleich, Nicolai Brülke, Wolfgang Fischer, Harald Fränkel, Herbert Funes, Ronja Häußer, Rebecca Herrmann, Simon Hoffmann, Daniel Link, André Linken, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Philipp Sattler, Marc Schmidt, Sönke Siemens, Dominik Zwingmann
Layout Judith von Biedenfeld, Alexandra Böhm
Layoutkoordination Alexandra Böhm
Titelgestaltung Judith von Biedenfeld © THQ Nordic, Namco Bandai

Produktion, Vertrieb, Abonnement Martin Closmann (Ltg.), Uwe Hönig
Marketing Jeanette Haag (Ltg.), Simon Schmid
DVD Thomas Dziewiszek

www.pcgames.de
Brand/Editorial Director Maria Beyer-Fistrich
Redaktion David Benke, Matthias Dammes, Christian Dörre, Antonia Dreßler, Christian Fußy, Johannes Gehrling, Michael Grünwald, Maik Koch, Sascha Lohmüller, Claus Ludewig, David Martin, Marcel Naeem Cheema, Dominik Pache, Katharina Pache, Lukas Schmid, Felix Schütz, Carlo Siebenhüner, Stefan Wilhelm

Digital Director Simon Fistrich
Business Development Christian Bol
Viktor Eippert (Projektmanager)
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ali Adlah
Webdesign Daniel Popa, Herbert Haida

Anzeigen CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Sales Director Jens-Ole Quiel, Tel. +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Verantwortlich für den Anzeigenteil Franziska Behme, Adresse siehe Verlagsanschrift
Produktmanagement Aykut Arik
E-Commerce & Affiliate Daniel Waadt (Head of E-Commerce & Affiliate), Veronika Maucher, Andreas Szedlak, Thomas Szedlak, Frank Stöwer
Creation & Services Wolfgang Fischer (Head of Creation & Services), Jan Weingarten
Corporate Publishing Uwe Hönig (Head of Corporate Publishing)

Anzeigenberatung Print/Digital
Alto Mair Tel. +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Bernhard Nusser Tel. +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de

Anzeigenberatung Online Ströer Digital Media GmbH,
Kehrwieder 8-9, 20457 Hamburg,
Tel.: +49 40 468 567-100,
www.stroeer.de, kontakt@stroeer.de

Anzeigendisposition Franziska Behme, E-Mail: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 35 vom 01.01.2022.

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 0,84 Mio. Leser

Abonnement – http://abo.pcgames.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt durch DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH als leistender Unternehmer
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399098
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: +49-911-99399098
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games Extended 82,- EUR, PC Games Magazin 61,- EUR
Österreich: PC Games Extended 90,- EUR, PC Games Magazin 69,- EUR
Schweiz und weitere Länder: PC Games Extended 97,- EUR, PC Games Magazin 76,- EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810

Vertrieb: DMV Der Medienvertrieb GmbH & Co. KG, Meßberg 1, 20086 Hamburg, Internet: dermedienvertrieb.de
Druck: EDS Zrínyi Zrt. Nádas utca 8. 2600 Vác, Ungarn



Deutschland:
4PLAYERS, AREAMOBILE, BUFFED, GAMESWORLD, GAMEZONE, GOLEM, LINUX-COMMUNITY, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, MAKING GAMES, N-ZONE, GAMES AKTUELL, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC GAMES MMORE, PLAY5, RASPBERRY PI GEEK, VIDEOGAMESZONE

Marquard Media Hungary:
JOY, JOY-NAPOK, INSTYLE, SHOPPIEGO, APA, ÉVA, GYEREKLÉLEK, FAMILY.HU, RUNNER'S WORLD

REPORT Seite 100

Spieleimperium **China**



In den letzten Jahren hat man immer öfter davon gelesen, dass die chinesische Firma Tencent Anteile an großen Studios oder Publishern erworben hat – nicht ohne Grund, denn der chinesische Spielemarkt ist mittlerweile vor dem US-amerikanischen der größte der Welt. In unserem Report widmen wir uns daher dem Videospielemarkt Chinas im Allgemeinen und Tencent im Besonderen.

REPORT Seite 108

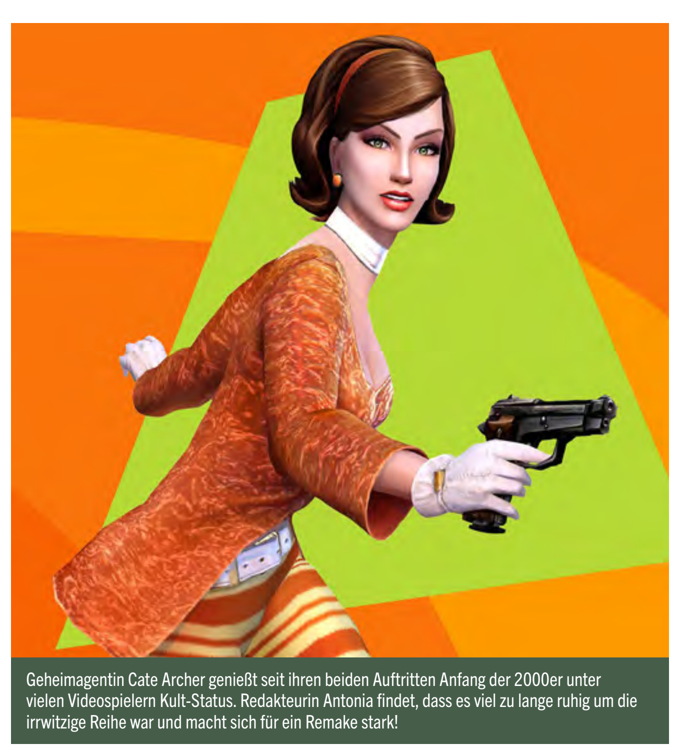
Der Niedergang von **Konami**



Bereits im letzten Jahr haben wir ja darüber gesprochen, dass Konami seine Marken mittlerweile gezielt gegen die Wand fährt – in unserem Report gehen wir noch einmal in die Tiefe und fragen uns, ob hier noch einmal eine Trendwende vollzogen werden kann.

RETRO Seite 112

No One **Lives Forever**



Geheimagentin Cate Archer genießt seit ihren beiden Auftritten Anfang der 2000er unter vielen Videospielern Kult-Status. Redakteurin Antonia findet, dass es viel zu lange ruhig um die irrwitzige Reihe war und macht sich für ein Remake stark!



SPIELEIMPERIUM CHINA: Wie das Reich der Mitte die Gaming-Welt verändert

Immer wieder gibt es News zu großen Käufen Tencents. Manchmal erwerben sie nur kleine Anteile an großen Unternehmen, manchmal übernehmen sie eine etwas kleinere Firma aber auch komplett. Jedes Mal wird davon gesprochen, dass die Entwickler trotz der Übernahme unabhängig bleiben sollen. Doch stimmt das auch?

Von: Dominik Pache

China ist der weltweit größte Markt für Videospiele. Im Jahr 2020 überholte das Reich der Mitte mit 44 Milliarden US-Dollar Umsatz aus dem Gaming-Markt die USA, die mit 41,3 Milliarden US-Dollar nur noch auf Platz 2 liegen. Auf den Markt für Videospiele im Fernen Osten schielen auch Spieleentwickler aus dem Westen. Das Resultat sind Games, die auf die Kundschaft in Asien zugeschnitten werden. Chinesische Firmen wollen hingegen auch in Amerika und Europa Fuß fassen und gehen bei etablierten Studios auf Einkaufstour. Dadurch hat sich in den vergangenen Jahren die Spielekultur von klassischen Konsolen-Games zum Vollpreis hin zu einer Free2Play-Mentalität für Smartphones und PC entwickelt. Warum aber spielen so viele Chinesen auf diesen Plattformen? In welchen westlichen Publishern steckt chinesisches Geld? Und werden wir bald alle nur noch auf dem Handy spielen?

Wie entstand die chinesische Spielekultur?

China hat ein traditionell ambivalentes Verhältnis zu Videospielen. Nach dem Platzen der amerikanischen Spieleblase in den 80er-Jahren wurde Japan zur dominanten Macht im Spielesektor, besonders auf dem Konsolenmarkt. Durch chinesische Strafzölle für Produkte des verhassten Nachbarn und eine Luxussteuer der Regierung waren japanische Konsolen in China so gut wie unerschwinglich. So entstand der

landeseigene Konsolenmarkt, der – durch das in China im Prinzip nicht vorhandene Urheberrecht – vorwiegend aus billig nachgemachter Hardware und dreist kopierten Spielen bestand. Ausländische Firmen konnten nicht konkurrieren und so isolierte sich China vom restlichen Spielemarkt. In den 90er-Jahren wurden Konsolenspiele in China immer beliebter. Das missfiel dem chinesischen Staat, der negative Folgen für die Wirtschaft aufgrund von Videospielsucht fürchtete. Begriffe wie „digitales Crack" machten in chinesischen Medien die Runde und die Regierung hatte Angst, dass Jugendliche spielsüchtig würden, was sich auf deren Lernverhalten und somit direkt auf Hochschulabgänge auswirken könnte. Dieses Problem war jedoch zum Teil hausgemacht. Chinas Ein-Kind-Politik, durch die Kinder keine Geschwister zum Spielen hatten, und dass auch außerhalb der Schule nicht viel geboten wurde, trieb viele Jugendliche in die Welt der Videospiele. Die Maßnahmen zur Suchtprävention hielten ausländische Investoren weiterhin vom chinesischen Markt fern. Im Jahr 2000 verbot China jegliche Spielekonsolen. So wollte die Regierung dem Einfluss von Videospielen auf Jugendliche Einhalt gebieten. Die Spielerschaft verlagerte sich in dieser Zeit aber lediglich auf den PC und später auf das Smartphone. So entstand eine Spielekultur, die mit dem wachsenden Einfluss der chinesischen Firmen auch immer mehr im Westen Einzug hält. 2015 wurde das Verbot der Konsolen zwar wieder aufgehoben, doch die Spielelandschaft hatte sich bereits drastisch verändert. MMOs, Social Games und vor allem Mobile Games dominieren den Markt. Da China viele einkommensschwache Haushalte aufweist, setzten sich in diesem Bereich Free2Play-Modelle durch. Durch die Hintertür verdienen diese Spiele zwar mit optionalem Zusatz-Content extrem viel Geld, doch ein Anschaffungspreis von 60 Euro oder mehr fällt grundsätzlich weg. Das Verbot von Konsolen wurde also aufgehoben, doch die Spielekultur hatte sich drastisch verändert. Spielekonsolen benötigen zusätzlichen Platz in den eigenen vier Wänden, wogegen PCs bereits verbreitet waren und sind und nicht nur für Videospiele benutzt werden. Smartphones hingegen brauchen überhaupt keinen Raum und waren zu diesem Zeitpunkt schon als Spieleplattform etabliert. So hatten es Sony, Microsoft und Nintendo schwer, im chinesischen Markt Fuß zu fassen, obwohl sie enorme Anstrengungen unternahmen, um nach China vorzudringen. Das gelang ihnen sowieso nur, wenn sie mit den chinesischen Behörden und Firmen zusammenarbeiteten und der Vertrieb über landeseigene Konzerne abgewickelt wurde. Allen voran steht hier Tencent im Fokus, die nicht nur den Vertrieb der beliebten Nintendo Switch in China übernahmen, sondern auch im großen Maßstab westliche Spieleentwickler aufkaufen oder Anteile an ihnen erwerben. Aber welchen Einfluss hat das auf die westliche Spieleindustrie?

Minderheitsanteile

Mobile- und Free2Play-Spiele sind bereits jetzt im Westen etabliert. Hatte Tencent hier bereits seine Finger im Spiel? Das Unternehmen ist seit Jahren im weltweiten Entwicklermarkt auf Shopping-Tour. Allerdings muss man zwischen Firmen unterscheiden, an denen Tencent nur Minderheitsanteile hält und Firmen, bei denen Tencent die Mehrheit der Anteile besitzen. Deshalb begleiten wir Tencent zunächst auf eine Expedition zu amerikanischen und europäischen Firmen, bei denen sie weniger als 51 % Anteile halten und begeben uns anschließend auf eine virtuelle Reise in den Westen zu Konzernen mit chinesischer Mehrheitsbeteiligung.

Activision Blizzard, 5 %
[Santa Monica, USA]

Unsere Reise beginnt an der Westküste der USA im sonnigen Santa Monica. Hier hat Activision Blizzard seinen Hauptsitz. Nach der Loslösung von Vivendi im Jahr 2013 stieg Tencent mit rund 5 % in die Firma ein. Im Januar 2022 schnappte sich Microsoft Activision Blizzard für fast 70 Milliarden US-Dollar, nachdem die Aktie durch einen Sexismusskandal und einen unerwartet schlechten Umsatzausblick auf Talfahrt ge-



Der „Dendy Junior" ist eine der vielen chinesischen SNES-Kopien. [Quelle: Nzeemin from Wikimedia (CC BY-SA 3.0)]

Ein Aufschrei ging durch die Community, als Diablo Immortal angekündigt wurde. Das Spiel wurde in Zusammenarbeit mit dem chinesischen Entwickler NetEase designt.

gangen war. Die Ausrichtung des Unternehmens bewegt sich seit dem Einstieg Tencents in Richtung Free2Play und Mobile-Gaming. Das im Jahr 2014 veröffentlichte Hearthstone finanziert sich etwa ausschließlich durch Mikrotransaktionen. Warzone – die frei spielbare Variante von Call of Duty – verdient Geld über kaufbare Skins. Dass Activision auf den chinesischen Markt schielt, wird vor allem am Handyspiel Diablo Immortal deutlich. Blizzard arbeitete hier von Anfang an mit einem weiteren chinesischen Unternehmen zusammen: NetEase. Dieser Publisher brachte bereits in der Vergangenheit Spiele wie Minecraft, World of Warcraft und EVE Online auf den chinesischen Markt. Die enge Zusammenarbeit bereits zu Beginn der Entwicklungsphase ist allerdings neu.

Epic Games, 48 %
[Raleigh, USA]

Vom Santa Monica Pier geht es nun über die Route 66 zunächst in den Osten und dann in die amerikanischen Südstaaten. Dort hat in der beinahe schon an der Ostküste gelegenen Stadt Raleigh Epic Games den Hauptsitz. Tencent stieg bei der Firma der Fortnite-Macher 2012 mit 48 % der Anteile ein. Es sitzen seitdem sogar zwei Vertreter von Tencent im Vorstand des Unternehmens. Durch den immensen Erfolg des Free2Play-Teils von Fortnite strich Epic Games 2018 enorme Gewinne ein. Die Entwicklung des Spiels wurde von Programmierern übernommen, die ursprünglich an der Neuauflage von Unreal Tournament werkelten. Die Arbeit daran wurden infolgedessen auf Eis gelegt. Im Dezember 2018 eröffnete das Unternehmen den Epic Games Store, den hauseigenen Online-Shop für PC-Spiele. Die offizielle Kampfansage an den Marktführer Steam kam bei vielen Spielern nicht gut an. Titel wie Metro Exodus, die durch Exklusivdeals gesichert wurden, verschwanden von Steam, obwohl sie dort bereits vorbestellt werden konnten. Entwickler wurden durch ein fantastisches Angebot seitens Epic geködert: Sollte ihr Spiel einen gewissen Mindestumsatz nicht durch Verkäufe erreichen, würde Epic die fehlende Differenz aus eigener Tasche an die Studios zahlen. Die Firma ist aber auch für die bei Entwicklern besonders beliebte Unreal Engine bekannt. Auch hier setzte sich primär ein kostenfreies Nutzungsmodell durch. Bis zu einem Umsatz von einer Million US-Dollar dürfen Entwickler das Tool gratis nutzen. Danach bekommt Epic Games einen Anteil von 5 % der Brutto-Einnahmen. Das Unternehmen ist also besonders entwicklerfreundlich? Nicht wirklich, denn die hauseigenen Mitarbeiter mussten für Fortnite bis zu 100 Stunden die Woche arbeiten. Das klappte natürlich nur mit Überstunden. Wurden diese nicht geleistet, drohte die Kündigung. Im August sagte das Unternehmen Google und Apple den Kampf an. Ein Streit über eine Ingame-Währung in Fortnite führte zum Ausschluss des Spiels aus den Mobile-Shops der beiden Internetgiganten. Der Fall landete vor Gericht. Google plante laut Verhandlungsdokumenten, den Streit auf eine ganz andere Art beizulegen: Sie wollten das Un-



Kolibri Games entwickelt typische Handy-Spiele wie Idle Miner und andere Idle-Games.

ternehmen kurzerhand aufkaufen, gemeinsam mit Tencent.

Frontier Developments, 9 % [Cambridge, UK]
Einmal über den großen Teich gesprungen, besuchen wir die englische Stadt Cambridge. Hier schauen wir aber nicht bei der berühmten Universität vorbei, sondern bei Frontier Developments. Beim Studio von David Braben, dem Miterfinder des Raspberry-Pi-Minicomputers, kaufte sich Tencent im Juli 2017 mit 9 % ein. Kurz darauf wurde Jurassic World: Evolution angekündigt, was aber nichts mit Tencent zu tun haben soll, da das Spiel bereits seit Februar desselben Jahres inoffiziell bestätigt wurde. Frontier, die Entwickler von Elite: Dangerous, Planet Coaster und den alten Rollercoaster Tycoons, zeigen bisher kein Interesse an Free2Play- oder Mobile-Spielen. Nach dem Einstieg Tencents gründeten sie allerdings ein eigenes Publisher-Geschäft und vertrieben darüber die eher kleinen Spiele Lemnis Gate und Struggling. In einem Gamespot-Interview verriet Tencents CSO James Mitchell, was die Firma an Frontier besonders interessierte: Es sei die Entwicklungserfahrung, aber auch deren Engine-Technologien. Frontier erhielt im Gegenzug das, wonach alle westlichen Publisher mit Gewinnabsicht streben: Zugriff auf den chinesischen Markt. Und das, obwohl sie erst nach dem Einstieg Tencents selbst zum Publisher wurden.



Paradox möchte seine großen Marken auch auf das Handy bringen.

Sumo Group, 8,75 % [Sheffield, UK]
Nur zweieinhalb Stunden von Cambridge entfernt liegt Sheffield. Hier hat die Sumo Group ihren Sitz, an der Tencent im Moment beinahe 9 % der Anteile hält und plant, die Firma komplett zu übernehmen. Das Vorhaben zog sich aber in die Länge, da das amerikanische Komitee für ausländische Investitionen den Deal begutachten musste. Zum Einsatz kommt dieses Komitee eigentlich nur, wenn geprüft werden soll, ob ein Kauf die nationale Sicherheit der USA gefährden könnte. Tencent und die Sumo Group müssen sich an bestimmte Vereinbarungen halten, die darauf abzielen, die Risiken für die nationale Sicherheit der USA zu mindern. Worum es dabei aber genau ging, ist nicht bekannt. Große Spiele der Sumo Group werden vor allem vom Entwickler Sumo Digital herausgebracht, wozu das neue Sackboy-Spiel für die PS5, aber auch Team Sonic Racing und Crackdown 3 zählen. Die Programmierer leisteten aber auch Zuarbeit für die Forza-Horizon- und Hitman-Spiele. Bisher machte das Studio nicht durch Free2Play- oder Mobile-Games auf sich aufmerksam. Mal sehen, ob das nach der kompletten Übernahme durch Tencent so bleiben wird. Auch ein kleines Studio, das in der Vergangenheit für die Indie-Entwicklungen Dear Esther, Amnesia: A Machine for Pigs und Everybody's Gone to the Rapture

Mit bunten Kostümen wird die vorwiegend junge Fortnite-Spielerschaft bei Laune gehalten.

verantwortlich war, ist seit 2018 Teil von Sumo Digital. Der Name: The Chinese Room.

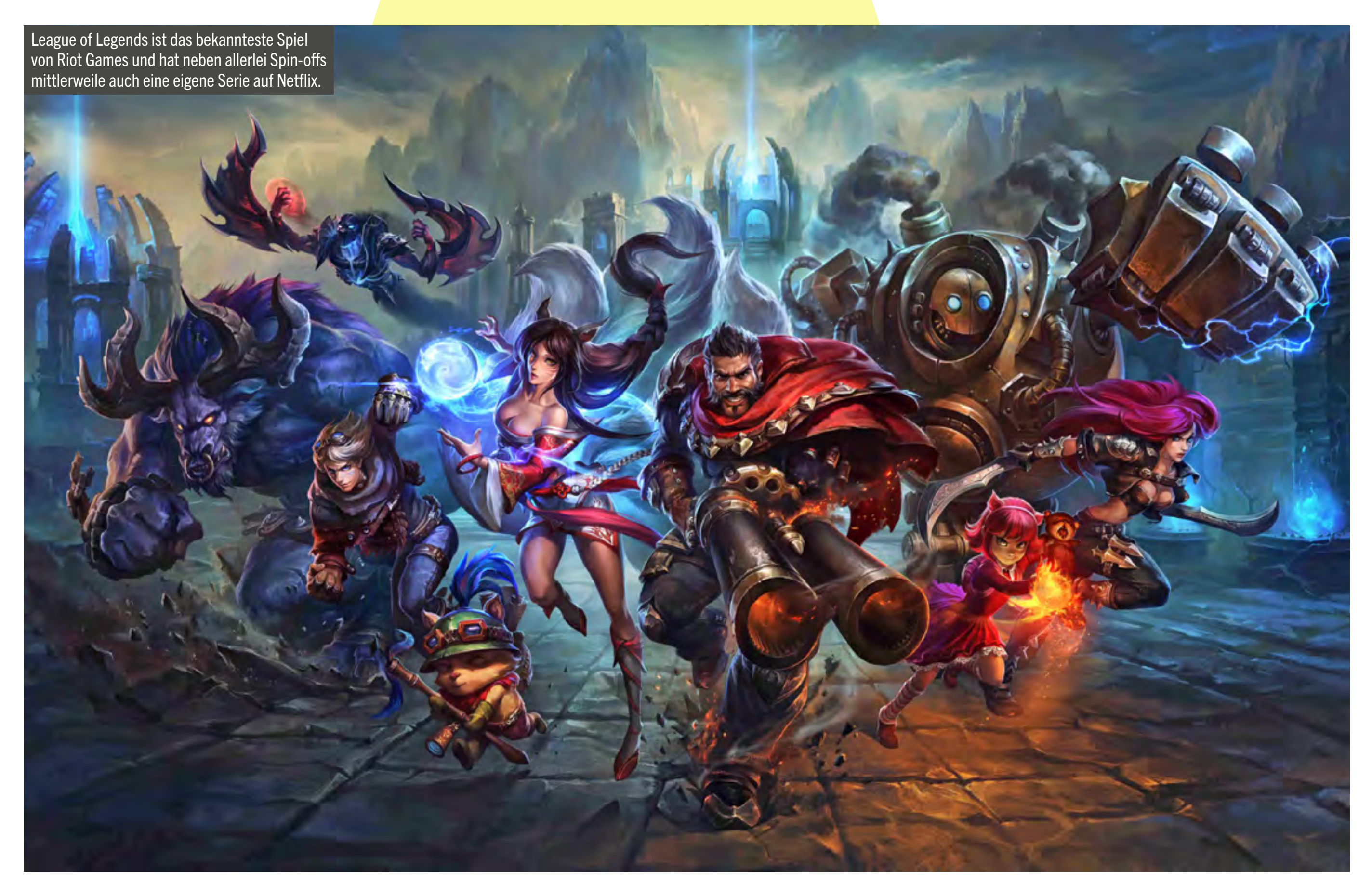
Ubisoft, 5 %
[Montreuil, Frankreich]
Einmal durch den Eurotunnel geht es nach Montreuil, einen Vorort von Paris. Hier hat Ubisoft seinen Sitz. Tencent konnte in den Jahren 2015 bis 2019 – nach einem kleinen Aktienkrieg zwischen Vivendi und der Familie Guillemot – 5 % der Aktien für sich verbuchen. Im Zuge dessen ging Ubisoft eine Partnerschaft mit Tencent ein, um auf dem chinesischen Markt einen Fuß in die Tür zu bekommen. Kurz darauf kaufte Ubisoft die Entwickler 1492 Studio, Blue Mammoth Games, Green Panda Games und das deutsche Studio Kolibri Games. Was sie alle verbindet? Free2Play und Handy-Spiele. Erst im Oktober kam mit Animoca Brands noch ein weiteres Studio hinzu, das vorrangig für Free2Play-Spiele und Mobile-Apps bekannt ist. Allerdings setzen sie jetzt auch noch auf ein ganz anderes Pferd, vor dem Hardcore-Spieler derzeit noch stärker scheuen als vor Mikrotransaktionen und Handyspielen: NFTs und Blockchain-Games. Es kann also immer noch schlimmer kommen, deswegen schnell weiter zum nächsten Studio.

Dontnod Entertainment, 23 %
[Paris, Frankreich]
Nur einen Katzensprung weiter besuchen wir Dontnod Entertainment, die ihren Sitz ebenfalls in Paris haben. Erst im Januar 2021 stieg Tencent mit 23 % der Anteile am Unternehmen ein und darf damit über einen Sitz im Vorstand bestimmen. Im letzten Jahr haben die Life-Is-Strange-Macher einen großen Schritt in Richtung Publisher getätigt, denn neben ihren eigenen Spielen wollen sie in Zukunft auch Third-Party-Titel herausbringen. Durch Tencent erhalten sie dazu passend auch gleich noch Publishing-Rechte auf dem chinesischen Markt. Außerdem wollen sie die Expertise Tencents im Bereich Mobile Gaming nutzen. Ob also bald auch Handy-Spiele von Dontnod erscheinen werden? Bisher kamen alle Spiele des französischen Entwicklers allein auf PC und Konsolen auf den Markt.

Paradox Interactive, 5 % [Stockholm, Schweden]
Quer durch Europa geht es jetzt zunächst in den hohen Norden, genauer gesagt nach Stockholm. In der schwedischen Hauptstadt besuchen wir Paradox Interactive. Beim für Globalstrategie bekannten Studio stieg Tencent bei Paradox' Börsengang im Jahr 2016 mit 5 % ein. Zwei Jahre später eröffneten sie in Malmö eine Zweigstelle, die sich allein auf Mobile-Spiele konzentrieren soll. Kurz darauf stieg Paradox bei Hardsuit Labs ein und kaufte im Jahr 2020 Playrion Games. Beides Studios, die auf Mobile Games spezialisiert sind. Der Publisher möchte seine in der Gaming-Welt doch recht charakteristischen Strategiespiele auf Handys bringen. Paradox erhielt durch die Beteiligung von Tencent natürlich Zugriff auf den chinesischen Markt.

Remedy Entertainment, 3,8 %
[Espoo, Finnland]
Weiter geht es auf einen Besuch zum nordischen Nachbarn Remedy, die ihre Zentrale im finnischen Espoo haben. Im Mai 2021 sicherte sich Tencent hier einen recht kleinen Anteil von 3,8 %. Die Story-Experten bei Remedy werden außerdem die Singleplayer-Kampagne von CrossfireX designen. Ihr kennt Crossfire nicht? Na ja, es ist das meistgespielte Spiel der Welt! Der an Counter-Strike erinnernde Free2Play-Shooter wurde bereits im Jahr 2007 veröffentlicht und laut dem koreanischen Entwickler Smilegate gibt es bereits eine Milliarde User. Die meisten davon stammen aus China, und wer hält hier die Publishing-Rechte? Erraten, Tencent! CrossfireX soll jetzt das Tor zum Westen aufstoßen. Der Multiplayer bleibt derselbe. Nur die Solo-Kampagne und der Release auf Konsolen ist neu. Außerdem gab Remedy Ende des Jahres 2021 bekannt, dass sie eine Kooperation mit Tencent bei der Entwicklung eines neuen AAA-Spieles eingehen. Dessen Codename: Vanguard. Das Spiel befindet sich erst in der Konzeptphase. Was aber bekannt ist: Es wird ein Koop-Shooter und natürlich Free2Play. Tencent übernimmt zudem das Publishing in Asien und hat die Rechte, eine Mobile-Version des Spiels zu entwickeln. Remedy, das bisher auf Vollpreis-Story-Shooter wie Alan Wake, Max Payne und Control fokussierte Studio, steigt nun also groß in den Free2Play-Markt ein. Projekt Vanguard wird auch das erste Spiel sein, das Remedy mit der Unterstützung von Tencent selbst publishen wird.

Bloober Team, 22 % [Krakau, Polen]
Jetzt geht es ab nach Polen, genauer gesagt ins schöne Krakau. Hier sitzen die Entwickler von Bloober Team, die sich mit Layers of Fear, Observer und zuletzt The Medium einen kleinen Namen als Horrorspiel-Designer gemacht haben. Tencent stieg erst im Oktober 2021 mit ganzen 22 % der Anteile ein. Zuvor hatte Bloober Team be-


League of Legends ist das bekannteste Spiel von Riot Games und hat neben allerlei Spin-offs mittlerweile auch eine eigene Serie auf Netflix.



Clash of Clans ist in Deutschland eines der meistgespielten Handygames. Die Übernahme von Tencent passt hier wie die Faust aufs Auge. [Quelle: Supercell/Medienagentur plassma]

reits eine Zusammenarbeit mit Konami angekündigt. Ein Studio mit Spezialisierung auf Horrorspiele und Konami als Partner? Natürlich brodelte die Gerüchteküche, ob hier nicht das nächste Silent Hill entwickelt wird. Die in den Gerüchten vorkommenden Arbeitstitel von bei Bloober in Entwicklung befindlichen Spielen wurden aber vom Unternehmen schnell als Silent-Hill-Titel ausgeschlossen. Gänzlich vom Tisch ist das Thema aber noch nicht. So eine große Marke ist für Tencent natürlich interessant. Eine Entwicklung hin zu Free 2 Play oder Mobile-Spielen ist bei Bloober bisher aber nicht zu erkennen.

Bohemia Interactive, Minderheit [Prag, Tschechien]
Einmal über die Grenze gehopst und wir sind in der Tschechischen Republik. Da geht es gleich in die Hauptstadt Prag, wo Bohemia Interactive den Sitz hat. Tencent erwarb im Februar 2021 einen Minderheitsanteil am Unternehmen. Wie viele Prozent genau das sind, ist unbekannt. Bohemia ist für realistische Militär-Simulationen wie ARMA und Operation Flashpoint bekannt, erlangte in jüngster Vergangenheit aber vor allem mit dem Survival-Spiel DayZ Berühmtheit. 2019 brachten sie das Free2Play-Survivalgame Vigor auf Konsolen. Im selben Jahr erschien Ylands, ein Sandbox-Game, das ein wenig an Minecraft erinnert und exklusiv auf PC und Handy rausgebracht wurde. Ylands ist ebenfalls Free2Play und erhält durch Tencent eine chinesische Vermarktung im eigenen Shop.

Mehrheitsanteile
Damit hätten wir die westlichen Studios mit Tencents Minderheitsanteilen abgehakt, aber der chinesische Riese begnügt sich natürlich bei manchen Firmen nicht mit so geringen Prozentsätzen. Bei welchen Firmen besitzt Tencent also die Mehrheit, oder sogar die komplette Firma? Dafür geht es abermals zurück an den Anfang unserer Reise, nämlich nach Los Angeles.

Riot Games, 100 % [West Los Angeles, USA]
Im Westen der Stadt Los Angeles hat Riot Games seine Zentrale. Tencent hält 100 % der Anteile an Riot Games, die primär für ihre Cashcow League of Legends bekannt sind. Bereits 2009 hielt Tencent bei Riot Games eine Mehrheitsbeteiligung, seit 2015 gehört es dem chinesischen Unternehmen zu 100 %. Schon vor der Beteiligung Tencents setzten Riot Games auf ein Free2Play-Vertriebsmodell. Erst nach der Übernahme stieg das Unternehmen aber groß ins Mobile Gaming ein. Mehrere Versionen von League of Legends wurden unter einem neuen Namen für den chinesischen und den westlichen Markt entwickelt. Alle von Riot Games selbst entwickelten Spiele bauen auf das Free2Play-Modell und fahren damit weltweit Erfolge ein. League of Legends und der Mehrspieler-Shooter Valorant bedienen außerdem einen weiteren großen Markt: eSport. Groß angelegte Turniere mit gigantischen Preisgeldern sind in der asiatischen Spielekultur mittlerweile fest verankert. League of Legends ist bis heute eines der meistgespielten Spiele weltweit und erhält laufend Spin-offs, Tabletop-Versionen und sogar aufwendig produzierte Serien auf Netflix. Im Jahr 2018 machte das Unternehmen aber auch mit Anschuldigen zu sexueller Belästigung und Diskriminierung auf sich aufmerksam. Free2Play war von Beginn an Teil der Riot-DNA und zum Mobile Gaming war es nur ein kleiner Schritt. Tencent verhalf den Marken vor allem in Asien zu großer Beliebtheit.

Turtle Rock Studios, 100 % [Lake Forest (CA), USA]
Im Süden von Los Angeles liegen das idyllische Lake Forest und Tencents jüngste Investition. Die Turtle Rock Studios gehören seit dem Kauf ihrer Mutterfirma Slamfire Mitte Dezember 2021 zu 100 % Tencent. Turtle Rock hat bereits eine Geschichte mit Käufen und Verkäufen des eigenen Studios. Für das erste Left4Dead erwarb Valve das Unternehmen und benannte es in Valve South um. Nach der Entwicklung wurde es wieder geschlossen. Einige wichtige Köpfe hinter Left4Dead wechselten ins Hauptquartier von Valve, doch andere Entwickler gründeten ihr altes Studio neu und entwickelten im Anschluss die Koop-Shooter Evolve und Back 4 Blood. Nachdem Turtle Rock nun erneut auf-



Path of Exile verfolgte schon von Anfang an eine Free2Play-Strategie. Das Spiel ist besonders bei Diablo-Fans beliebt und kommt weltweit gut an.

gekauft wurde, sind noch keine größeren Veränderungen bekannt gegeben worden.

Klei Entertainment, Mehrheit [Vancouver, Kanada]
Wir bleiben an der Westküste, aber springen in ein anderes Land: Kanada. Das in erster Linie für Don't Starve und Oxygen not Included bekannte Studio Klei Entertainment verkaufte im Januar 2021 die Mehrheit seiner Anteile an Tencent. Bereits vorher arbeiteten die Firmen aber zusammen. So brachte Tencent Don't Starve in den eigenen Launcher und somit auf den chinesischen Markt. Im Anschluss arbeiteten sie gemeinsam am Mobile Game Don't Starve: Newhome. Klei Entertainment erklärte, dass sie sich vom Kauf hauptsächlich ein sicheres Netz erhoffen und dank ihm nicht ständig nach neuen Investoren suchen müssen. Allerdings sagten sie auch, dass der Kauf ihnen nun Möglichkeiten auf dem chinesischen Spielemarkt eröffnen würde.

Digital Extremes, 100 % [London (Ontario), Kanada]
Einmal durch das ganze Land geht es bis nach London, aber nicht in England, sondern Ontario. Hier sitzt das mittlerweile traditionsreiche Studio Digital Extremes. Durch die Übernahme der Mutterfirma Leyou aus Hong Kong im Dezember 2020 wurde auch Digital Extremes zu einer hundertprozentigen Tochter Tencents. In ihrer Anfangszeit erschufen die kanadischen Entwickler zusammen mit Epic Games einen der epischsten Shooter aller Zeiten: Unreal. Darauf aufbauend folgten Unreal Tournament und seine Nachfolger. Digital Extremes wurde zu so etwas wie dem Multiplayer-Experten bei Shootern. Für Bioshock 2 und Homefront entwickelten sie ebenfalls die Multiplayer-Modi, bis sie 2013 ihre lange geplante eigene IP auf den Markt brachten: Warframe. Zum Launch noch belächelt, mauserte sich das Free2Play-Spiel zu einem der beliebtesten Spiele auf Steam. Durch Tencent erhoffen sich die Entwickler, besseren Support für chinesische Spieler leisten zu können, wollen sich aber ansonsten weiter auf Warframe konzentrieren.

Fatshark, Mehrheit [Stockholm, Schweden]
Nach unserem Besuch bei Paradox kommen wir für Fatshark noch einmal nach Stockholm zurück. Tencent holte sich im Januar 2021 die Aktienmehrheit, nachdem sie vorher bereits am Unternehmen beteiligt waren. Fatshark hat in den letzten Jahren durch die an Left4Dead angelehnten Koop-Shooter im Warhammer-Universum an Bekanntheit gewonnen. Zuvor machten sie aber mit dem ziemlich miesen Escape Dead Island eine kleine Bauchlandung. Warhammer: Vermintide und sein Nachfolger kamen dafür deutlich besser an. Obwohl die Spiele nicht Free2Play sind, wurden ab dem zweiten Teil Elemente aus Free2Play-Titeln eingebaut, etwa kosmetische Gegenstände und Heldenkarrieren, die es nur gegen zusätzliches Geld gab. Das geschah ein Jahr nach der Minderheitsbeteiligung Tencents.

Funcom, 100 % [Oslo, Norwegen]
Beim nordischen Nachbarn Norwegen hat Funcom seinen Firmensitz in der Hauptstadt Oslo. Tencent holte sich im September 2019 29 % der Firmenanteile und kündigte im Januar 2020 an, auch den Rest des Unternehmens zu kaufen. Funcom entwickelte bereits in den 90ern Spiele für den Mega-Drive, bekam aber mit seinen MMORPGs Anarchy Online, Age of Conan und The Secret World die größte Aufmerksamkeit. Auch als Publisher kleinerer Studios und eigener Spiele trat der Entwickler in Erscheinung. Einen richtigen Hit konnte Funcom außerdem mit dem Survival-Spin-off Conan Exiles landen. Die alten MMOs des Entwicklers experimentierten mit allen möglichen Bezahlmodellen, darunter Free2Play, aber auch klassische Abomodelle oder Buy2Play. Conan Exiles muss bis heute ganz regulär gekauft werden. Derzeit arbeiten die Entwickler an einem Survivalspiel im Dune-Universum, für das sie nun durch die Akquise durch Tencent ausreichend Geld zusammen haben. In der Vergangenheit plagten das Unternehmen immer wieder finanzielle Probleme.

Supercell, 84 % [Helsinki, Finnland]
Wir machen uns auf in eine weitere skandinavische Hauptstadt, nämlich Helsinki. Das finnische Studio Supercell wurde bereits im Juni 2016 zu 84 % von Tencent aufgekauft. Tencent kündigte an, auch den Rest zu übernehmen. Wie weit sie damit vorangekommen sind, ist aber nicht bekannt. Auf jeden Fall haben sie eine bequeme Mehrheit. Supercell ist in Bezug auf Free2Play und Mobile Games wahrscheinlich eines der chinesischsten Unternehmen auf unserer Liste. Gestartet sind sie 2011 mit dem Browsergame Gunshine.net, stiegen aber schnell auf Mobile Games um. Mit Clash of Clans landeten sie einen richtigen Hit und entwickelten immer mehr Spiele im Clash-Universum. Der Kauf durch Tencent passt also wie die Faust aufs Auge und in der Unternehmensausrichtung hat sich wahrscheinlich nicht besonders viel verändert.

Grinding Gear Games, 87 % [Auckland, Neuseeland]
Anschnallen, denn es geht einmal um die Erde nach Auckland. Jetzt

kann man sich natürlich streiten, ob Neuseeland der Definition nach zum Westen gehört, aber wir nehmen Grinding Gear Games trotzdem in unsere Liste mit auf. Tencent erwarb im Mai 2018 87 % der Anteile des kleinen Entwicklerstudios. Lediglich die drei Gründer des Studios halten somit noch weitere Anteile. Ihr einziges Spiel bisher ist das äußerst beliebte Action-Rollenspiel Path of Exile. Schon im Oktober 2013, also fünf Jahre vor der Tencent-Übernahme, erschien das Spiel mit einem Free2Play-Bezahlmodell. Grinding Gear Games sind laut dem New Zealand Herald für einen Großteil des Jahresumsatzes der neuseeländischen Videospielindustrie verantwortlich. Und das, obwohl sie nur ein Spiel entwickelt haben. Der Nachfolger zu Path of Exile befindet sich seit 2019 in Arbeit.

Yager Development, Mehrheit [Berlin, Deutschland]

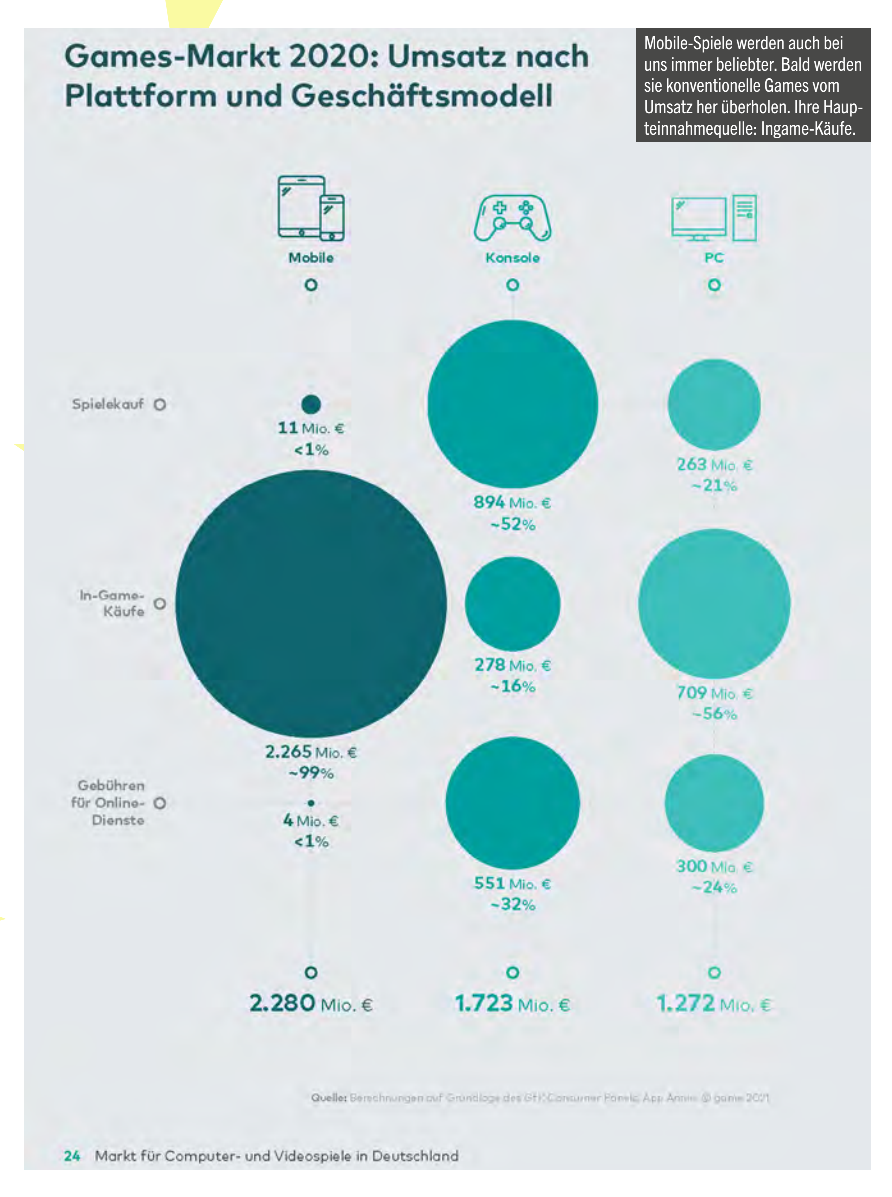
Mit der letzten Station unserer Reise kommen wir nach Hause und schauen bei Yager Development in Berlin vorbei. Tencent stieg im Februar 2020 beim deutschen Entwickler mit einer Minderheitsbeteiligung ein und hält seit Juni 2021 eine nicht bestimmte Mehrheit des Studios. Die bekanntesten Spiele von Yager sind zum einen der namensgebende Shooter, der 2003 erschien, und das legendäre Spec Ops: The Line aus dem Jahr 2012. Bereits mit ihrem nächsten Titel Dreadnought schwenkten die Berliner Entwickler auf ein Free2Play-Modell um und wollten das in ihrem aktuellen Spiel The Cycle fortführen. Das Early-Access-Projekt wurde nach seiner Veröffentlichung aber wieder zurückgezogen. Im Oktober 2021 wurden die Server abgeschaltet und The Cycle einem grundlegenden Redesign unterworfen. Laut gameswirtschaft.de soll das Geld von Tencent in die Entwicklung von The Cycle gesteckt werden, das unter dem Zusatz „Frontier" neu veröffentlicht werden soll. Dabei baut Yager auf die Expertise Tencents im Free2Play-Bereich. Ein bisher noch unangekündigtes Mobile-Game soll ebenfalls folgen.

Nicht nur der Westen, sondern die ganze Welt!

Damit sind wir am Ende unserer Reise in den Westen. Tencent besitzt aber noch mehr Anteile an Firmen, die nicht in Amerika oder Europa residieren. Netmarble, Bluehole und Kakao Games aus Südkorea zum Beispiel, oder die Kadokawa Corporation, welche die Mutterfirma von From Software und Chunsoft aus Japan ist. Auch bei Platinum Games hat Tencent bereits investiert. Tencent beschränkt sich aber nicht nur auf Videospiele. In den letzten Jahren investierte das Unternehmen in Snapchat, Discord, Spotify, Universal Music und Warner Music. Die größten Erfolge feiert Tencent aber immer noch im eigenen Land. Mit WeChat vereinen sie unter anderem einen Kurznachrichtendienst, eine Social-Media-Plattform und mobiles Bezahlen in einer einzigen App, die fast alle Chinesen nutzen. Hier kommt ein weiterer Aspekt von Tencent ins Spiel. Den wollen wir auch, obwohl es in dieser Reportage eigentlich um etwas Anderes geht, nicht verschweigen: die Datensicherheit. Tencent belegte in einer Amnesty-International-Studie, die Apps auf ihre Verschlüsselung untersuchte, den letzten Platz mit desaströsen 0 von 100 Punkten. Der Grund dafür: Tencent konnte nicht gewährleisten, keine Hintertüren in ihre Programme zu bauen, die es Regierungen ermöglicht, auf Userdaten und Chat-Verläufe zuzugreifen. Wie es um die Datensicherheit mit Blick auf ihren Investor steht, wollten uns die vorgestellten westlichen Studios übrigens auf Anfrage nicht verraten. Auch allgemein waren die Entwickler beim Thema Tencent sehr schmallippig. Auf unsere allgemeine Anfrage zu einem Statement, in dem wir Tencent lediglich erwähnten, antworteten gerade einmal 6 der 19 Studios. Nachdem wir unseren Fragenkatalog geschickt hatten, meldete sich niemand mehr bei uns.

Free 2 Play und Mobile Gaming ist die Zukunft?

Zum Abschluss also zurück zur eingangs erwähnten Frage: Werden wir in Zukunft alle auf dem Smartphone spielen? Wir tun es bereits! Und mit „wir" ist nicht der geneigte Leser unseres Magazis gemeint, der sich über sein liebstes Hobby im Internet oder mittels unserer Zeitschrift informiert, sondern die große Mehrheit, die Videospiele fast im Vorbeigehen konsumiert. Laut Newzoo überholte der Umsatz des globalen Mobile-Gaming-Marktes 2021 den Umsatz von PC- und Konsolenspielen und wächst stetig weiter. Wer jetzt denkt, das würde Deutschland nicht betreffen, da die Zahlen durch asiatische Länder verzerrt werden, der liegt falsch. Laut dem Bundesverband „Game" machte der deutsche Games-Markt im Jahr 2020 2,995 Milliarden Euro mit PC- und Konsolen-Spielen und 2,28 Milliarden Euro mit Mobile-Spielen. Das ist nur noch ein Verhältnis von 57 % zu 43%. Zudem machen 99 % des Umsatzes in Mobile-Spielen die Ingame-Käufe aus, woraus sich schließen lässt, dass praktisch alle Mobile-Spiele in Deutschland Free2Play sind. Die Kohle spülen also nicht „richtige" Gamer in die Taschen der Publisher, sondern die Schwiegermutter mit Candy Crush Saga, Kinder, die nichts anderes als Fortnite zocken, und der Familienvater, der sich 20 Jahre nach dem Release des ersten Diablo einen Nostalgie-Flash mit einem Handyspiel gönnen möchte. Unternehmen werden natürlich ihrer größten Zielgruppe entsprechend Spiele entwickeln und Core-Games wohl irgendwann zur Nische. Spieler, die für einen neuen Titel noch Vollpreis zahlen, werden bereits jetzt kritisch beäugt. Große Studios werden sich reguläre Spiele nur noch als Prestige-Objekte leisten, so wie es in der Filmindustrie bereits jetzt mit Arthouse-Filmen der Fall ist. Tencent hat einen großen Anteil an dieser Entwicklung und die goldenen Zeiten des Gamings sind wahrscheinlich jetzt schon vorbei. ❑



Mobile-Spiele werden auch bei uns immer beliebter. Bald werden sie konventionelle Games vom Umsatz her überholen. Ihre Haupteinnahmequelle: Ingame-Käufe.



Der Niedergang Konamis

Warum tut ihr den Spielern das an?

Wir stellen uns die Frage, warum Konami zum „Serienkiller“ wurde und ob die Entwickler vielleicht das Ruder in Richtung großer Produktionen noch einmal herumreißen können.

Von: Olaf Bleich & Maria Beyer-Fistrich

Contra, Castlevania Silent Hill, Metal Gear Solid, Pro Evolution Soccer: Konami ist für einige der bekanntesten und beliebtesten Gaming-Franchises der Geschichte verantwortlich. Vom einstigen Ruhm ist jedoch inzwischen nicht mehr viel übrig. Nach Fehlschlägen wie Metal Gear Survive und eFootball 2022 sowie dem Zerwürfnis mit Entwicklerlegende Hideo Kojima haben sich viele Fans vom japanischen Traditionsunternehmen abgewandt. Konami fuhr etliche ehemals erfolgreiche Franchises in den vergangenen Jahren vor die Wand. Dabei sah die Vergangenheit so rosig aus. In diesem Artikel sprechen wir über die großen Konami-Marken, ihren Aufstieg und über das, was zuletzt daraus gemacht wurde. Das japanische Unternehmen existiert seit 1969 – damals noch als Reparatur- und Verleihservice für Musikautomaten. 1978 folgte der Strategiewechsel: Konami entwi-

ckelte künftig Videospielautomaten. Als Hersteller von Titeln wie Scramble, Frogger, Track & Field, Gradius und Contra erreichte die „kleine Welle“, so die wörtliche Übersetzung des Firmennamens, Weltruhm. Später erkannten die Japaner die Zeichen der Zeit und unterstützten rechtzeitig Heimkonsolen wie etwa das Nintendo Entertainment System. Weitere Marken wie Castlevania, Contra oder Metal Gear wurden etabliert.



„Wiederbelebungen“ alter Marken in Form von Spielen wie Contra: Rogue Corps sind eine Beleidigung gegenüber der einstigen Anhängerschaft.

Der Aufschwung zum Spiele-Giganten

Der nächste größte Sprung gelang zweifellos Ende der 90er: Konami prägte die erste Playstation-Generation und befeuerte obendrein die Entwicklung von Rhythmus-Spielen wie Dance Dance Revolution. Für den Playstation-Erfolg waren zwei Titel mitentscheidend: Das 1998 unter der Leitung von Hideo Kojima erschienene Metal Gear Solid ist bis heute ein Meilenstein für das Stealth-Genre und virtuelles Storytelling. Das 1999 veröffentlichte Silent Hill gilt gemeinsam mit Resident Evil als Wegbereiter des Survival Horrors. Darüber hinaus machte sich Konami im Sportspielbereich einen Namen: Das 2001 für PlayStation 1 und PlayStation 2 veröffentlichte Pro Evolution Soccer nahm den zwei Jahrzehnte währenden Zweikampf mit EA Sports‘ FIFA auf. Trotz Lizenzproblemen und biederer Präsentation erwuchs die Serie zum Publikumsliebling unter Fußballpuristen. Was an dieser Stelle deutlich gemacht werden soll: Konami besitzt einen wahren Fundus großer und erfolgreicher Marken. Und fast jede davon prägte ihr jeweiliges Genre auf ihre eigene Art und Weise. Natürlich gab es über die Jahre Schwankungen bezüglich der Qualität und der Ausrichtung; speziell Silent Hill fand aufgrund des zunehmenden Fokus auf Action in späteren Jahren nie zu alter Stärke zurück.

Sogar die einst heilige Kuh PES wurde geschlachtet für einen freudlosen, hässlichen Free2Play-Abklatsch.

Dennoch hatte Konami bei vielen Spielerinnen und Spielern lange einen Stein im Brett. Schließlich untermauerte der Hersteller dieses Vertrauen auch immer wieder mit Erfolgen: Castlevania: Lords of Shadow von 2010 beispielsweise drückte dem klassischen 2D-Klassiker als vollumfängliches 3D-Actionspiel einen neuen Stempel auf. Die von Mercurysteam entwickelte Neuinterpretation des Klassikers heimste sehr gute Kritiken ein und erhielt 2014 sogar eine Fortsetzung. Seitdem aber ruht Castlevania: Lords of Shadow irgendwo in den Archiven wie Dracula in seinem Sarg. Stattdessen präsentierte Konami auf der Gamescom 2014 die Horror-Demo P.T. als kostenlosen Download. Das PlayStation-4-Spiel war ein Teaser auf das in Zusammenarbeit mit Filmemacher Guillermo Del Toro geplante Reboot der Silent-Hill-Serie. P.T. erzeugte eine Welle der Euphorie. Für viele Fans war ein von Hideo Kojima entwickeltes Silent Hill ein wahr gewordener Traum!

Der Bruch mit Kojima

Auf diese Aufbruchsstimmung folgte aber der jähe Absturz: Ende März 2015 verschwanden der Name und das Gesicht Hideo Kojimas Schritt für Schritt aus allen Konami-Assets – wie etwa den Ankündigungsbildern auf der offiziellen Website von Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain. Noch begründete Konami dies mit Umstrukturierungen. In dieser Zeit kündigte die Unternehmensspitze ebenfalls an, zukünftig stärker in den Mobile-Markt investieren zu wollen. Erste Gerüchte deuteten aber auf die Trennung von Kojima hin. Im April 2015 verschwand P.T. aus dem PSN Store; das Projekt Silent Hills wurde offiziell eingestellt. Anfang November sickerte durch, dass Kojima Productions geschlossen wurde. Im Dezember erfolgte schließlich die offizielle Trennung von Kojima. Die Community zeigte sich erbost über den Umgang mit dem Metal-Gear-Erfinder. Schlimmer noch: Mit Silent Hill und Metal Gear Solid waren gleich zwei der größten und populärsten Konami-Marken von dieser Schlammschlacht betroffen. Hideo Kojima war indes nicht der einzige prominente Name, der Konami in diesem Zeitraum verließ. Bereits 2014 verabschiedete sich Dave Cox nach 17 Jahren Unternehmenszugehörigkeit. Cox arbeitete etwa als Producer an Castlevania: Lords of Shadow, aber auch an Pro Evolution Soccer und Metal Gear Solid mit. Im September 2015 sagte mit Julien Merceron der Director der Fox-Engine „Goodbye, Konami". Zur gleichen Zeit leakten auch Meldungen über schlechte Arbeitsbedingungen bei Konami und trugen zusehends zum schlechten Image des Unternehmens bei. Kaum hatte sich der Staub um das Zerwürfnis mit Hideo Kojima und damit das vorläufige Ende von Silent Hill gelegt, setzte es den nächsten Nackenschlag für die Community: Die Rede ist von Metal Gear Survive – angekündigt im Jahr 2016 und veröffentlicht 2018. Das notdürftig ins Metal-Gear-Universum hineingeprügelte Survival-Abenteuer wirkte wie ein bemühter Versuch, aus Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain noch die letzten Gewinne herauszupressen. Als Survival-Spiel selbst war Metal Gear Survive Mittelmaß, als Serien-Spin-off ein Schlag ins Gesicht. Wie schrieb Kollegin Katha so schön in ihrem Test-Meinungskasten: „Ich wünschte, Metal Gear Solid wäre ein würdevoller Tod vergönnt gewesen." Der nächste Schlag folgte 2019 mit Contra: Rogue Corps: Die Neuinterpretation des 2D-Sidescrollers als Twin-Stick-Shooter scheiterte mit Pauken und Trompeten. Dank veralteter Technik, zweifelhaftem Design und schwachem Gameplay ist Contra: Rogue Corps der nächste Flop im Konami-Ensemble. Die Liste der zweifelhaften Entscheidungen geht weiter: Habt ihr kürzlich mal probiert, Pro Evolution Soccer im PSN Store zu suchen? Das Ergebnis: NICHTS! Der Titel Pro Evolution Soccer taucht schlicht nicht mehr auf. Stattdessen grätscht „eFootball" als Free-2Play-Spiel in die Serientradition



„Ein freudloser Überlebenskampf" urteilten wir einst über Metal Gear Survive. Das passt ja zu dem, was Konami mit den hauseigenen Marken macht!

Man kann argumentieren, dass Silent Hill schon nach der Ursprungstrilogie zu Grabe getragen wurde. Spätestens, als Silent Hills gecancelt wurde, war die Reihe aber definitiv hinüber.

hinein. Doch zum Start war eFootball 2022 derart kaputt und unfertig, dass es auf Steam schnell zum am „schlechtesten bewerteten Spiel“ überhaupt avancierte. Die User-Kommentare bei Steam sind vernichtend: „Der beste Moment des Spiels war, als ich es wieder deinstallierte.“ Oder: „Ich habe die schlechten Bewertungen gehört und wollte es selbst ausprobieren. Es ist schlimmer, als ich es mir vorgestellt hatte.“ Die Community lief Sturm, Konami versprach Besserung – allerdings in kleinen Schritten. Das ursprünglich für November 2021 geplante große Update auf die Version 1.0.0 hat Konami aufs Frühjahr 2022 verschoben. Bis dahin sollen Patches über den Schmerz hinwegtrösten. Ob sich eFootball 2022 von einem der katastrophalsten Starts der Games-Geschichte erholen kann, bleibt mehr als zweifelhaft.

Was geschieht mit den einstmals großen Marken?

Konami kündigte Anfang 2021 eine Umstrukturierung der Entwicklungsabteilungen an und stellte sich intern neu auf. Infolgedessen mehrten sich Gerüchte, dass man offener sei, bekannte Franchises auch extern entwickeln zu lassen. Und so verdichten sich die Anzeichen, dass wichtige Marken wie Silent Hill, Castlevania und Metal Gear Solid in absehbarer Zeit wiederbelebt werden könnten. Castlevania fand zuletzt mit dem durchwachsenen Grimoire of Souls und einer Neuauflage von Symphony of the Night im Mobile-Sektor eine neue Heimat. Silent Hill und Metal Gear Solid spielten bislang aber keine Rolle. Pro Evolution Soccer gehört indes der Vergangenheit an und wurde radikal durch eFootball ersetzt. Ein Revival scheint hier ohne jede Frage mehr als unwahrscheinlich.

Wird Konami wieder im Triple-A-Markt Fuß fassen?

Eine klare Antwort auf diese Frage ist schwierig. Schließlich setzten die Japaner zuletzt alle großen Gaming-Projekte in den Sand, und auch die Kojima-Affaire hängt dem Unternehmen bis heute nach. Sollten die möglichen Revivals von Metal Gear Solid und Co. erneut floppen, dürfte Konami diesen Bereich endgültig begraben und sich künftig ausschließlich auf Mobile, E-Sport und vor allem seine Pachinko-Automaten konzentrieren. Konamis Triple-A-Zukunft steht und fällt mit den Entscheidungen der kommenden Monate und Jahre. Nach der jüngsten Historie darf man aber skeptisch sein, ob Konami die Rückkehr an die Spitze der Spielehersteller noch einmal gelingen kann. ❑



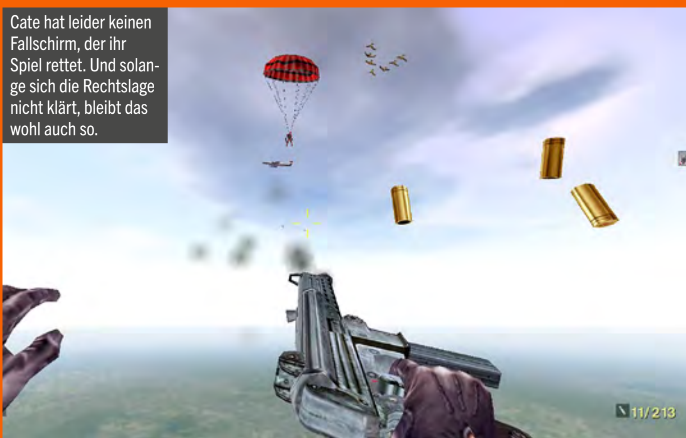
Früher war Konami für herausragende Spielerlebnisse bekannt. Super Castlevania etwa ist ein absoluter Klassiker!

No One Lives Forever

Retro-Special zum Erfolgs-Shooter

Wer bei Retrospielen und starken Frauen nicht zuerst an Lara Croft denkt, hat vermutlich Cate Archer im Kopf. Wir blicken auf den Retro-Shooter und sein trauriges Schicksal. **Von:** Antonia Dreßler

Starke weibliche Hauptrolle: ein Ausdruck, der aufgrund unsinniger Genderswap-Filme und einer zunehmend emotionalen öffentlichen Diskussion vermehrt negativ wahrgenommen wird. Daher wenden wir uns nun verträumt an die 2000er, als Frauen stark sein durften, ohne dass sich ein Diskurs um sie spannte. Damals betrat Cate Archer das erste Mal die Bühne. Im Kultspiel The Operative: No One Lives Forever aus dem Jahr 2000 bezaubert die junge Agentin Kritiker wie Spieler mit ihrer charmanten Art, während sie sich allen Widerständen zum Trotz aufmacht, die Welt zu retten.
Neben der sympathischen Hauptfigur gibt es ebenfalls andere Gründe dafür, warum wir dringend ein Comeback brauchen. No One Lives Forever zieht uns mit einer Story in den Bann, die teils absurd und, teils mitreißend einen gelungenen Bogen spannt und nebenbei auch noch unheimlich viel Spaß macht. Der viel gelobte Titel stellte damals klar, dass ein gutes Actionspiel sowohl selbstironisch als auch kontrovers sein darf. Vor dem Hintergrund, dass nur ein Jahr zuvor Half-Life erschienen war, ist es beeindruckend, dass No One Lives Forever trotzdem fantastisch bewertet wurde. Der Vergleich mit einem der unbestreitbar besten First-Person-Story-Shooter aller Zeiten lag damals wie heute



Cate hat leider keinen Fallschirm, der ihr Spiel rettet. Und solange sich die Rechtslage nicht klärt, bleibt das wohl auch so.



Cate muss sich regelmäßig vor ihren Chefs rechtfertigen, weil man einer Frau in dem Geschäft nicht so richtig traut.


Spionage-Gadgets für die Frau von heute? Das Dasein als Spionin macht Spielereien möglich, die bei einem Mann auffallen würden.


Jedes Level ist etwas Besonderes und hält eigene Herausforderungen bereit, wie mit einer Harpune durch einen Schiffswrack zu tauchen.

nahe. Inzwischen springt aber vor allem eine Gemeinsamkeit ins Auge: Es existiert jeweils eine fantastische Fortsetzung, und seit gut 20 Jahren warten wir bei beiden Reihen auf einen dritten Teil.

60's Baby

No One Lives Forever ist eine Hommage an die Swinging Sixties und Spionagefilme à la James Bond. Das, was den Agenten-Shooter letztlich aus der Masse hervorhebt, ist sein Spaßfaktor. Eine wilde Mischung aus Get Smart und Austin Powers macht einfach Laune. Verrückte und exzentrische Bösewichte treffen auf eine blumig-bunte Gesellschaft, Schuft trifft auf Held. Als Cate Archer arbeiten wir für den britischen Geheimdienst Unity und führen regelmäßig Einsätze gegen die Terrororganisation H.A.R.M. aus. Denn nicht nur tötet H.A.R.M. ständig Mitglieder von Cates Arbeitgeber, nein, sie will mithilfe einer chemischen Geheimwaffe auch noch die Weltherrschaft an sich reißen. Natürlich werden wir als Agentin immer wieder unterschätzt, doch trotz einiger Bedenken unserer Vorgesetzten triumphieren wir stets gegenüber den Oberbösen. Zumindest von letzteren werden wir als ernste Bedrohung wahrgenommen, wodurch wir uns öfters in brenzligen Situationen wiederfinden.

Ein klassisches Katz- und Mausspiel treibt uns von Marokko nach Berlin und schließlich ins Weltall. Auf dem Boden bleibt die Erzählung nicht, sondern spitzt sich stets auf urkomische Momente zu, in denen wir sogar sowas wie Empathie für die Lakaien empfinden. Zumindest so lange, bis sie mit Pistolen, Maschinengewehren oder Harpunen auf uns losgehen. Innerhalb der Level sehen die Gegnerhorden im Regelfall gleich aus und begegnen uns mit stets derselben Ausrüstung.

Dafür erleben wir mitunter so ausgefallene Welten mit so cleveren Mechaniken, dass sich das Spiel nie abnutzt oder gar langweilig wird. Regelmäßig schmunzeln wir über die Dialoge unserer baldigen Opfer, bevor wir ihnen den Garaus machen. Vorbeischleichen ist in diesem Agenten-Shooter oftmals gar nicht möglich, leises Abmurksen aber auch nicht so ohne Weiteres, was letztlich der einzige wirkliche Kritikpunkt ist.

Technische Macken

Das Spielen der charmanten und lustigen Story macht auch heute noch Spaß, wobei lange nicht so sehr wie vor 20 Jahren. Die Schleichmechanik, das Kernstück eines solchen Spiels, ist so gewöhnungsbedürftig, dass sie als solche kaum durchgeht.

Bei einer guten, fehlerfreien Schleichmechanik weiß man als Spieler, warum man wann erkannt wird. In No One Lives Forever hingegen ist Trial-and-Error oft bedeutend effizienter als echte Planung, die geht gerne nach hinten los.

Grundsätzlich erklärt uns das Spiel alle Mechaniken und lässt uns im Trainingsparcours sämtliche Spionagetechniken ausprobieren. Kameras muss man ausweichen und auch Leichen dürfen theoretisch nicht von ihnen entdeckt werden. Sie werden in der Praxis vom Spiel aber gerne ignoriert. Und das ist auch gut so, denn wenn ein Gegner ungünstig umfällt, bekommen wir ihn da nicht unbedingt wieder weg. Zudem sehen uns alle Schurken schon aus weiter Entfernung.

Stehen wir hinter den Gegnern, können wir bedeutend näher heran: Was uns nur leider gar nichts bringt, weil es keinen verlässlichen Nahkampf-Knockout gibt. Stattdessen ist es wesentlich effizienter, allem, was sich bewegt, einen schallgedämpften Kopfschuss zu verpassen. Das funktioniert vor allem ab der zweiten Hälfte des Spiels gut, in der wir eine Armbrust erhalten. Die ist im Gegensatz zu allen anderen Waffen tatsächlich leise. Es ist kein Wunder, dass den meisten Cate-Archer-Fans vor allem diese Waffe in den Sinn kommt, wenn sie an das Spiel denken.

Mehr Rambo als Bond

Trotzdem finden wir uns mehrfach in Situationen wieder, in denen wir mit einem Maschinengewehr Rambo-mäßig alles umnieten, was sich bewegt. Eine rasche Reaktion unsererseits ist auch Pflicht. Denn sämtliche Gegner reagieren ihrerseits nicht nur überirdisch schnell und haben ein ausgesprochen gutes Seh- und Hörvermögen. Sie wissen auch alle immer sofort Bescheid, wo wir sind, wenn der Alarm erst einmal losgegangen ist.


Die 60er Jahre sind überall im Spiel vertreten und sorgen für eine einzigartige Atmosphäre.

Schlimm ist lautes Vorgehen zwar nicht, denn außer in bestimmten Levels wird es nicht wirklich bestraft. Das heißt, wenn man einen nervenzehrenden Alarmton nicht als Strafe empfindet. Der lässt sich nicht ausschalten und erklingt bis zur nächsten Zwischensequenz.

All die Schwächen beiseitegelassen, trumpft No One Lives Forever mit noch viel gewichtigeren Stärken auf. Neben dem überraschend präzisen Waffengefühl und der amüsanten Story schleicht sich das allgemeine Gameplay ebenfalls auf die Pro-Seite. Die Welt ist stimmig, die meisten Mechaniken sind dann doch gut gealtert und die Liste an Gadgets würde nicht nur James Bond, sondern auch Q vor Neid erstarren lassen.

Die Waffen einer Frau

Das wohl Beste daran, eine weibliche Geheimagentin zu spielen, ist die zum Klischee passende Montur. Ja, eine Pistole bleibt eine Pistole, aber eine Granate kann sich schon mal in einem Lippenstift verstecken. Ein Dietrich passt perfekt in eine Haarspange und Duftflakons befüllt man optional mit Schlaf-, Betäubungs- oder Giftgas. Wem das nicht ausgefallen genug ist, der nutzt weitere Helferlein wie einen Roboterpudel oder Plüschpantoffeln.

Das, was Cate Archer so herausragend macht, ist nicht, dass sie eine Frau ist, sondern wie im Spiel mit ihr umgegangen wird. Ihr Geschlecht findet es auch in der Story und in sämtlichen Dialogen immer wieder sinnvoll Beachtung. Als Frau ist sie nicht so stark wie ein Mann und bleibt lieber unentdeckt. Von ihren männlichen Kollegen wird ihr nicht viel zugetraut, aber durch ihren Scharfsinn und Intellekt kann sie sich letztlich beweisen. Dabei ist sie lange nicht perfekt. Übertrabende Ambitionen, gepaart mit Arroganz, lassen Cate unnahbar und kalt wirken, wofür sie durchaus verdiente Retourkutschen kassiert.

Die meiste Zeit blickt das Spiel mit Humor auf ein Thema, das ihm bei einem Release heutzutage wohl noch weit mehr Relevanz einbringen würde als vor 20 Jahren. Ein Cate-Archer-Revival wird es aber wahrscheinlich trotzdem nicht geben. Und das nicht, weil Stealth-Games aussterben, sondern weil niemand weiß, wem die Rechte des Spiels eigentlich gehören. Entwickelt von Monolith Productions und gepublished von Fox Interactive, lag die Lizenz einst bei einem der beiden Studios. Fox Interactive wurde 2003 von 20th Century Fox an Vivendi verkauft, die 2008 mit Activision fusionierten. Entwickler Monolith Productions gehört inzwischen Warner Bros, ebenso die Game Engine des Spiels namens LithTech.



In Nolf ist alles irgendwie besonders – vor allem die Schurken. Und so treffen wir neben einer grausigen Sängerin auch einen Schotten, der nicht nur durch sein markantes Aussehen auffällt.



Mit Cate reisen wir durch ganz Europa und werden stets in neue, abwechslungsreiche Situationen geworfen.

Remake wider Willen

So sehr sich viele Fans ein Remake der ikonischen Spielereihe wünschen, so unwahrscheinlich ist, dass es dazu kommen wird. Erst vor ein paar Jahren versucht der Entwickler Night Dive, sich die Rechte an No One Lives Forever zu sichern oder zumindest eine Kooperation einzugehen. Bloß: mit wem? Das ist die Frage, die sich bis heute nicht klären ließ.

Der erste Weg ging zu Warner Bros, die laut Monolith zumindest einige Rechte an dem geschriebenen Code und der Engine haben. Schnell folgte eine Absage, denn Activision habe eventuell ebenfalls Ansprüche am Spiel. Auch Activision vermutet das, allerdings sind etwaige Unterlagen dazu nicht digitalisiert vorhanden und damit natürlich quasi unauffindbar. Die gleiche Antwort gab es von 20th Century Fox. Was wie eine semi-lustige Schnitzeljagd klingt, ist der traurige Beweis dafür, dass große Studios auf ihren Rechten sitzen. Selbst dann, wenn sie nicht einmal sicher sind, ob sie ihnen gehören. Hergegeben wird da nix, auch wenn man gar nicht plant, die Rechte zu nutzen. Die Rechtslage wurde inzwischen nicht einfacher: Fox gehört nun Disney und Activision demnächst Microsoft. Auch wenn es schmerzt: Die Chance, dass es für Cate Archer eine offizielle Fortsetzung gibt, ist verschwindend gering. Das einzige Trostpflaster ist eine Website, auf der die Spiele seit Jahren mehr oder weniger legal verfügbar sind. Wo kein Kläger, da kein Richter und weil keines der beteiligten Studios fähig oder daran interessiert ist, die alten Verträge hervorzukramen, gibt es auch niemanden, der den Seitenbetreibern Einhalt gebietet. Ebenfalls existiert eine ganze Reihe an Mods, dank derer man schon fast von einem Remaster des Klassikers reden kann. Das ist aber nur ein kleiner Trost für darbende Cate-Fans. ❏

Nothilfe Ukraine

Jetzt spenden!

Es herrscht Krieg mitten in Europa. Millionen Kinder, Frauen und Männer bangen um ihr Leben und ihre Zukunft.

Aktion Deutschland Hilft leistet den Menschen Nothilfe. Gemeinsam, schnell und koordiniert. **Helfen Sie jetzt – mit Ihrer Spende.**



Spendenkonto: DE62 3702 0500 0000 1020 30
Spenden unter: **www.Aktion-Deutschland-Hilft.de**



